

Número especial para fanáticos de la estrategia en PC 995 Ptas.
ARGENTINA 10$ • CHILE 3000$ • PORTUGAL 1250 ESC (CONT)
ESPECIAL
ESTRATEGIA PC
Año 1 • Especial Estrategia
REPORTAJE: NOCIONES BÁSICAS DE LA ESTRATEGIA CLÁSICOS: WARCRAFT 2 • COMMAND & CONQUER • SETTLERS 2 • SIMCITY 2000 • X-COM • SYNDICATE Y MUCHOS MÁS ... ACTUALIDAD: DUNGEON KEEPER • CIVILIZATION 2 • MASTER OF ORION 2 • WARLORD 3 • DARK REIGN • AGE OF EMPIRES Y MUCHOS MÁS ...
SUPER CD ROM
ESTRATÉGICO
25 DEMOS JUGABLES
Game Over
Prens@ Técnic@
StarCraft
El mejor estrategia de todos los tiempos

SI NO QUIERES QUEDARTE FUERA DE JUEGO ENGÁNCHATE A GAME OVER

Desarrollada por y para los AUTÉNTICOS profesionales del VideoJuego.

Descubre las últimas novedades del panorama actual en nuestra sección PRIMER CONTACTO.

- OF LIGHT AND DARKNESS: FASCINACION VISUAL.
- JANE'S F-15: MARAVILLA AÉREA.
- LORDS OF THE CLANS: LOS ORCOS EN DIBUJOS ANIMADOS.
- ARMY MEN: LA LOCURA DE LOS MUÑECOS DE PLÁSTICO.
- STARSHIP TROOPERS: PATRULLEROS DEL ESPACIO.

¡Super exclusiva!

- PANDEMONIUM 2: EL MEJOR PLATAFORMAS EN TU PC.

Analiza junto a nuestros jueces los mejores videojuegos del mercado en JUEZ & JURADO.

- UBIK: UNA MARAVILLOSA AVENTURA ESPACIAL.
- F-22 ADF: RESERVADO PARA LOS MEJORES.
- DIE BY THE SWORD: ACCIÓN EN LA EDAD MEDIA.
- HELLFIRE: UNA EXPANSIÓN MUY ESPERADA.
- JACK ORLANDO: LA AVENTURA MÁS DETECTIVESCA.
- DEATHTRAP DUNGEON: ESPADA Y SANGRE.

- Y SI TIENES DIFICULTADES... COMPLETA AUTOPSIA DE HOLLYWOOD MONSTER.

- LOS MEJORES TRUCOS PARA QUE NO TE QUEDES ATASCADO NUNCA.

Visita nuestras ZONAS: sólo para especialistas.

- ZONA ARCADE 3D: OMICRON.
- ZONA INTERNET: BALONCESTO PARA TODOS.
- ZONA RPG: MIGHT AND MAGIC 6.
- ZONA ESTRATEGIA: DUNE 2000.
- Y LA SECCIÓN DE CORREO PARA RESOLVER TODAS TUS DUDAS

GRATIS SUPLEMENTO:

GAME DEVELOPER

Todo lo que querías saber sobre el desarrollo de Videojuegos y nadie te sabía explicar. Programación, Grafismo, Música y Sonido, Entrevistas, ...

Ya en tu quiosco por sólo 795 ptas.

La primera revista de PC para los profesionales del videojuego 795 Ptas

ARGENTINA 9$ • CHILE 2500$ • PORTUGAL 900 ESC(CONT)

Game Over.....

REGALO EN EL CD-ROM
EMULADORES
LA MEJOR RECOPILACIÓN
SPECTRUM • AMSTRAD • MSX • ETC

CONCURSO
REGALAMOS DIEZ BATTLEZONE

Año 1 • Número 7

PRIMER CONTACTO
Sanitarium
of Light and Darkness
Egipto
Warcraft Adventures
Army Men
Final Fantasy VII
Starship Troopers
Get Medieval
Special Operations

JUEZ Y JURADO
Ubik
F-22 ADF
Die by the Sword
Hellfire
Jack Orlando
Shadow of the hand
Deathtrap Dungeon
I-War

EXCLUSIVA
PANDEMONIUM 2
Demo jugable

AUTOPSIA
Hollywood Monster

ZONAS
Dune 2000
Might & Magic VI
Baloncesto en Internet

GRATIS SUPLEMENTO GAME DEVELOPER

CURSO DIV GAMES STUDIO • TALLER 2D: USO DE PLANOS EN SECUENCIAS DE ANIMACIÓN • 3DMANIA: CLIPPING II • CONTINUACIÓN DEL CURSO DE CAKE WALK • DESARROLLO DE NIVELES • Y MUCHO MÁS...

Prens@ Técnic@



ESTE MES EN EL CD ROM

- ESPECIAL EMULADORES: DISFRUTA DE LOS MEJORES EMULADORES EN TU ORDENADOR PERSONAL.
- DEMOS: PANDEMONIUM 2, ROBORUMBLE, ADF-22, I-WAR, DEATHTRAP DUNGEON, FINAL LIBERATION, ULTIM@TE RACE PRO.
- Y ADEMÁS...
  - ✔ LECTORES: LOS PROGRAMAS DE NUESTROS LECTORES.
  - ✔ GAME DEVELOPER: SIGUE LOS EJEMPLOS DE ESTA SESIÓN.
  - ✔ IMÁGENES, SHAREWARE, NAVEGADORES, ETC...

Prens@ Técnic@

Edita **PRENSA TÉCNICA** • Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2
28037 Madrid • Tf: (91) 3.04.06.22 • Fax: (91) 3.04.17.97

ESPECIAL ESTRATEGIA PC

Edita: PRENSA TÉCNICA S.L.

Director / Editor
Mario Luis

Coordinadores de redacción
Angel F. Jiménez/Nacho Valencia

Edición
Charo Sánchez

Colaboradores
Leticia Krahe, Juan deMiguel, Alan Wilder

Diseño
César Valencia

Jefa de Maquetación
Carmen Cañas

Maquetación
Manuel J. Montes, Marga Vaquero

Portada
Carlos Sánchez

Publicidad
Marisa Fernández
marisa@prensatecnica.com

Suscripciones
Sandra Fernández
sandra@prensatecnica.com

Filmación
Grafoprint

Impresión
Printerman industria gráfica, S.A.

Duplicación del CD-ROM
M.P.O.

Distribución
SGEL

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Alfonso Gómez 42, nave 1-1-2.
28037 Madrid, España
Telf.: (91) 304 06 22
Fax: (91) 304 17 97

e-mail: gover@prensatecnica.com

Depósito Legal: M-14766-1998

AÑO 1

EDITORIAL

No es nada fácil hacer un especial de estrategia, incluso para gente como nosotros de Game Over. Salvando nuestra falta de modestia, lo anterior es totalmente cierto. Si este especial se hubiera hecho hace sólo siete años, cuando el despegue del PC en el mundo de los juegos irrumpió en el mercado, este especial hubiera sido bastante difícil de llevar a cabo, porque habría sido imposible encontrar títulos para comentar ... tal vez el Populous y alguno más.

Pero desde que Warcraft 2 y Command and Conquer se convirtieron en un éxito de ventas, la estrategia ha sido el género, junto con el de 3D de acción, que más rápido ha crecido en este mundo tan difícil. La razón es sencilla de explicar: por primera vez se demostró que pensar un poco con la cabeza era divertido y si se añaden algunas gotas de calidad técnica, gráficos atractivos y unas animaciones bien realizadas, el resultado no puede ser más prometedor.

Éste es el principal motivo por el que hemos realizado este especial. Va dedicado a la inmensa legión de seguidores que tiene la estrategia. También tenemos que pedir disculpas adelantadas porque sabemos que en este volumen no encontrarás ABSOLUTAMENTE TODO sobre la estrategia. Es imposible. Seguramente nos habremos pasado muchos juegos por alto a los cuales estáis enganchados. Por favor, sed indulgentes con nosotros y disfrutad de lo que os hemos preparado. La estrategia es un género tan amplio que es imposible abarcarlo todo en una sola revista.

Así que deleitaros con el contenido de esta revista. Hemos procurado que los juegos que más han impactado en este nuestro querido país aparezcan en el especial. Sabemos que son muchos y por este mismo motivo haremos más especiales cuyo contenido esté dedicado íntegramente a la estrategia.

Hasta entonces, desempolvad el tanque del armario y a la carga, chicos.

Ángel Fco. Jiménez

E-mail: gover@prensatecnica.com

sumario Sum

Año 1 • Especial Estrategia





BIRTHRIGHT.



CAESAR 2.



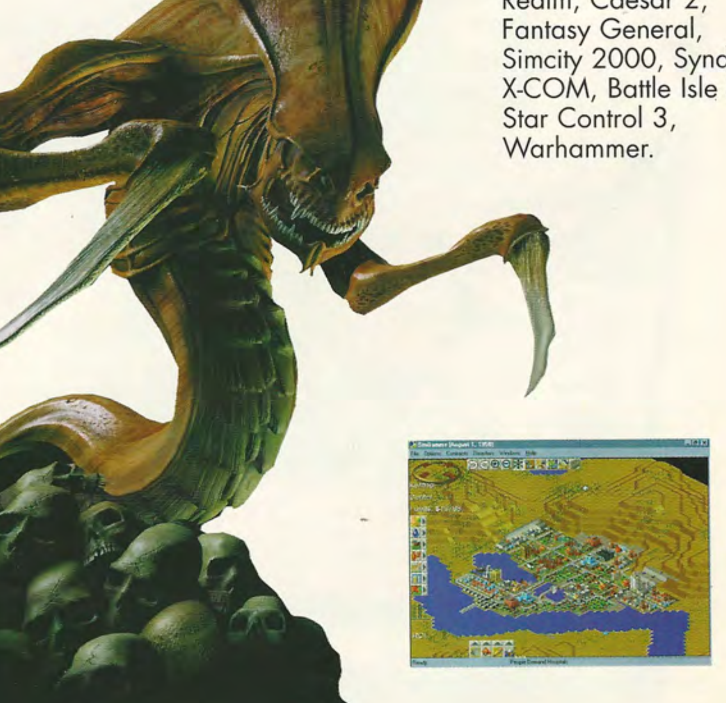
CIVILIZATION 2.



CLOSE COMBAT 2.



COMMAND AND CONQUER.



a r i o









EARTH 2140.



FALLEN HAVEN.



FANTASY GENERAL.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2.



MYTH.

Revisa el contenido del CD de portada



DEMOS

En esta recopilación de demos encontrarás un total de 25 demos que han hecho historia en el mundo de la estrategia. Para instalarlas, deberás pulsar sobre el icono SETUP en la carpeta de cada juego.

WARCRAFT 2

Requerimientos:
- 486/66
- 8 Mb
- DOS/WINDOWS 95

Sin duda, te encuentras con el padre de todos los juegos de estrategia. Elige el bando de los humanos o de los orcos.

7TH LEGION





Requerimientos:
- P100
- 16 Mb
- WINDOWS 95

Un juego de estrategia ideal para los que empiezan y no exigen demasiado.

AGE OF EMPIRES



Requerimientos:
- P90
- 16 Mb
- WINDOWS 95

Microsoft, la reina del software, ha entrado muy fuerte en el género de la estrategia.

X-COM: APOCALYPSE



Requerimientos:
- 486/100
- 8 Mb
- DOS/WINDOWS 95

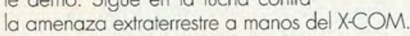
La continuación de una excelente saga se demuestra en esta excelente demo. Sigue en la lucha contra la amenaza extraterrestre a manos del X-COM.

INCUBATION



Requerimientos:
- P90
- 16 Mb
- WINDOWS 95

Lo que podría haber sido Battle Isle 4 se llama Incubation. Un juego de estrategia por turnos que ha asombrado a medio mundo.



PANZER GENERAL 2



Requerimientos:
- P90
- 16 Mb
- WINDOWS 95

De nuevo una segunda parte de un éxito de la estrategia. Es la II Guerra Mundial y estás al mando de un potente tanque.

DUNGEON KEEPER



Requerimientos:
- P90
- 16 Mb
- WINDOWS 95

¿Quieres ser el malo de la película? ¿Nunca lo has intentado? Ahora es tu oportunidad de hacerlo.

PACIFIC GENERAL

Requerimientos:
- P90
- 16 Mb
- WINDOWS 95

Como Panzer General, pero esta vez el escenario de la acción se traslada al Pacífico, donde los americanos entraron en guerra con la poderosa armada japonesa.

WORMS 2



Requerimientos:
- P100
- 16 Mb
- WINDOWS 95

¿Tu puedes imaginar a unos gusanos lanzándose a la guerra? Pues de esto mismo trata Worms 2, un juego que recuerda mucho a los clásicos Lemmings.

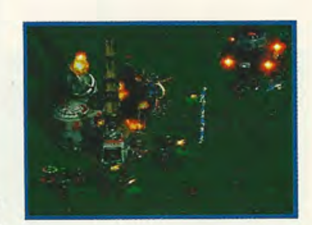
STEEL PANTHERS III



Requerimientos:
- P100
- 16 Mb
- Windows 95

Más tanques a bordo de SSI. Steel Panthers 3 es la demostración de lo que puede hacer una compañía con un viejo título para renovarlo hasta la saciedad.

DARK COLONY



Requerimientos:
- P90
- 16 Mb
- WINDOWS 95

Un nuevo juego de estrategia en tiempo real que te hará morderte las uñas de la impaciencia.

NAPOLEON IN RUSSIA



Requerimientos:
- P90
- 8 Mb
- WINDOWS 95

Napoleón es el principal culpable de lo popular que hoy es en día la estrategia.



CONQUEST OF THE NEW WORLD

Requerimientos:
- 486/66
- 8 Mb
- DOS/Windows 95

La idea de emular a Hernán Cortés y demás conquistadores no es nada mala. Aunque siempre seamos los españoles.

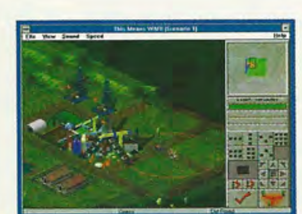
CIVILIZATION II

Requerimientos:
- 486/66
- 8 Mb
- DOS/Windows 95

Atención a todos. Quitênse el sombrero para dar paso al juego por excelencia de estrategia. Su primera parte es todo un mito y Civilization II lo corrobora con un diseño gráfico mucho más cuidado y un acabado de aúpa.



THIS MEANS WAR



Requerimientos:
- 486/66
- 8 Mb
- DOS/WINDOWS 95

Se trata de un clónico de Command and Conquer, pero que más da. En This Means War tienes que librar a la Tierra de una pandilla de locos terroristas.

CLOSE COMBAT 2

Requerimientos:
- 486/66
- 8 Mb
- DOS/WINDOWS 95

Una nueva experiencia en el mundo de la estrategia. No te cortes un pelo y entrena a tus hombres en peligrosas misiones donde tendrás que demostrar tus habilidades como general.



THE SETTLERS 2



Requerimientos:
- 486/66
- 8 Mb
- DOS/WINDOWS 95

En la época romana, un barco naufragó en una costa misteriosa. Ése sería el nacimiento de una peculiar civilización.

STAR CONTROL 3

Requerimientos:
- P90
- 8 Mb
- DOS/WINDOWS 95

El poder del Universo está en tus manos. En Star Control 3 eres el Emperador de una raza que tiene como único fin dominar la Galaxia bajo su férreo brazo de acero.



MYTH



Requerimientos:
- P100
- 16 Mb
- WINDOWS 95

Lo último de lo último en estrategia. Si quieres sensaciones visuales fuertes, no dejes de instalar Myth en tu disco duro. No sólo porque te lo agradecerá el ordenador, sino que se mostrará ante ti todo un espectáculo de magia, brujería y sangre.

LORDS OF MAGIC

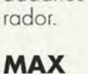
Requerimientos:
- P100
- 16 Mb
- WINDOWS 95

Lo que más asombra del nuevo juego de Impressions es su enorme potencial visual. Parecen increíbles las batallas renderizadas que se presentan en un espectacular entorno 3D. Únete a una de las seis religiones y reniega de las demás. Ante ti surgirán toda una serie de monstruos dignos de cualquier cuento de hadas.

PAX IMPERIA

Requerimientos:
- P100
- 16 Mb
- WINDOWS 95

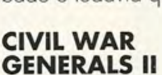
Si todavía te quedan ganas de dominar la Galaxia, prueba con Pax Imperia. No solo deberás tener la flota estelar más potente que se haya visto nunca, sino que deberás desarrollar nuevas tecnologías y mantener a tus ciudadanos lo más contentos posibles con tu papel de nuevo Emperador.



MAX

Requerimientos:
- 486/66
- 8 Mb
- DOS/WINDOWS 95

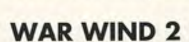
Una guerra futurista donde las máquinas tienen mucho que decir. Un juego de estrategia en tiempo real altamente mecanizado y con potentes armas por desarrollar y probar. Aquí los robots son los que deciden cuándo todo se ha acabado o todavía queda alguna unidad por defender.



CIVIL WAR GENERALS II

Requerimientos:
- P100
- 16 Mb
- WINDOWS 95

Estamos en plena Guerra de Secesión norteamericana y el futuro de la misma se decide en este juego. Sierra ha utilizado un viejo tema para un típico wargame. Si te gusta el mundo de los sudistas, nordista o "Lo que el viento se llevgó", éste es tu juego.



WAR WIND 2



Requerimientos:
- P100
- 16 Mb
- WINDOWS 95

Imagina un Warcraft en el espacio y obtendrás WarWind2 Un complejo juego de estrategia en tiempo real donde se dan cita una serie de extrañas culturas en busca del dominio de un nuevo planeta. Mucha acción y sorprendentes animaciones te esperan.

WARLORDS 3



Requerimientos:
- P90
- 16 Mb
- WINDOWS 95

Un fascinante paseo por la época medieval de mano de un alucinante juego de épica y caballeros con honor. Conquista ciudades y feudos y únelos a tus dominios. No pierdas la oportunidad de hacerte con este reinado o el otro. Simplemente, un juego.

Pequeñas historias acerca de la estrategia

¡SEÑOR, SI, SEÑOR!

No, el mundo de la estrategia no está representado por el malvado sargento de "La Chaqueta Metálica", aunque algunas veces no nos importa sacrificar a miles de soldados de nuestras tropas en busca de un objetivo. Y es que .. ¿quién no ha soñado con tener el pleno poder?





La estrategia, un género que hace años no tenía nada que hacer comercialmente hablando, y ahora es número uno en ventas. ¿Qué ha pasado? Las razones son sencillas de explicar. En general, a todo el mundo le gusta pensar con la cabeza pero cuando tienes ante sí, un interfaz que sólo te ofrece dibujos basados en rayitas y números por doquier como única fuente de información, la verdad es que desanima bastante.

Esto es lo que ocurría en los primeros años de los juegos de ordenador, pero hay que decir que no por eso eran juegos malos, muy al contrario. Ofrecían mucha jugabilidad y muchos veteranos de la estrategia prefieren las versiones antiguas de muchos juegos a las modernas con gráficos renderizados y tecnología del siglo XXI, pero que no aportan nada nuevo.

De todas formas, a la hora de realizar este especial dedicado a la estrategia, hemos afrontado sobre todo los títulos que tienen como motor de funcionamiento el tiempo real, ya que son los juegos más populares entre vosotros los lectores.

Por lo tanto, esperemos que nos disculpen todos aquellos fanáticos de los *wargames*, que los hay y muchos, pero entended, por favor, que la mayoría os supera en número considerablemente, pero no os preocupéis, porque en los sucesivos especiales dedicados a este género, profundizaremos mucho más en los diversos *súbgeneros* de la estrategia.

LOS SEÑORES DE LA GUERRA

Efectivamente, el primer género estratégico, si es válida esta expresión, en aparecer en un ordenador personal, fueron los wargames. Éstos se limitaban a simular las reglas que aparecían en los juegos de tableros normales y corrientes. Se contaba con la natural velocidad del ordenador, incluso de los primitivos AT y 386, y los juegos más avanzados contaban con gráficos en 16 colores que representaban símbolos, tanques, infantería, etc. Pero aún así hubo títulos que destacaron por su gran calidad como el original Harpoon, tal vez el mejor simulador que se haya hecho de guerra marítima y también descollaron compañías como Avalon Hill, una desarrolladora de enorme poder en los Estados Unidos y con un catálogo extensísimo, debido sobre todo a su condición de editora de juegos de mesa.

Pero, poco a poco, aparecieron nuevos juegos de estrategia que abandonaron un poco el clásico *wargame*. Se trataba, igualmente, de juegos de turnos que no tenían nada que ver con la guerra, sino de simular situaciones de la vida cotidiana. Un ejemplo muy claro era Sim City de la desarrolladora Maxis. Aquí no tenías nada que destruir sino todo al contrario, se trataba de crear, y

EL PODER DEL MODO MULTIJUGADOR



El modo multijugador ha sido uno de los principales factores de que la estrategia se haya convertido en este género tan popular. Dos juegos han sido sus principales mentores: Warcraft 2 y Command and Conquer. Por primera vez, la estrategia planteaba cuestiones muy interesantes para resolver, ya que en la inmensa mayoría de las ocasiones, la I.A. del ordenador tendría que ser Inteligencia Artificial, aunque más bien parece Imbecibilidad Absoluta y dejaba mucho que desear. Así que la única ocasión de demostrar todo lo que uno vale es cuando te enfrentas a un humano que tenga por lo menos tan mala idea como tu. Entonces, el género de la estrategia pasa a convertirse en algo tan adictivo como cualquier campeonato de Quake que se precie. Cierto que la acción 3D es algo inmediato y que no necesita un previo entrenamiento intensivo, como ocurre con la estrategia, pero ésta última a la larga da resultados mucho más satisfactorios y el ego de uno se satisface cuando consigues vencer a tres enemigos aliados contra ti, y si esos enemigos son tus compañeros de redacción, ... pues mucho mejor.

De todas formas, el modo multijugador en el mundo de la estrategia tiene su mayor éxito cuando nos encontramos con juegos con motor en tiempo real, pero cuando se trata de un juego basado en turnos, el modo multijugador hace agua por todas partes, ya que es muy difícil mantener el interés en el juego si hay que esperar a que los demás jugadores humanos hagan sus operaciones. Esto es lo que ocurre cuando se juega contra el ordenador, pero claro, no hay que subestimar la velocidad que pilla el ordenador frente al cerebro humano.







en este caso, se trataba de ser el alcalde de una ciudad, y el placer que causaba tener toda una ciudad bajo tus órdenes hizo que rápidamente surgiera una nueva forma de jugar, donde la persona era el "dios" del mundo que simulaba el ordenador.

Nacieron los "simuladores de dios". Dentro de esta categoría encontrábamos títulos tan consagrados como Powermonger, Populous o Sim Tower donde se trataba nada más y nada menos que estar encargado de un enorme rascacielos.



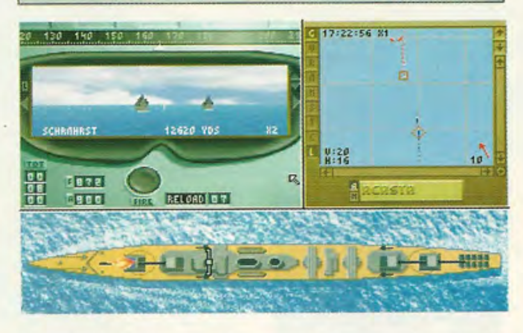


LOS NEGOCIOS SON LOS NEGOCIOS

A raíz de juegos como Sim City, se expandieron como hongos los juegos donde uno de los principales factores era el beneficio económico. Éste fue el campo donde se crió Sid Meier, tal vez, uno de los autores más personales dentro de los desarrolladores y que pronto alcanzó la fama mundial con Civilization, quizá el juego más influyente dentro del mundo de la estrategia. Pero bueno a lo que íbamos, estos juegos como el clásico A-4 Networks trataban de la gestión de una ciudad pero desde un punto de vista empresarial. La estrategia iba ganando riqueza en contenidos.

Hubo una luz, que irrumpió rápidamente en los juegos. Se llamaba Dune 2 e introducía el concepto de estrategia en tiempo real, no había turnos y todo se movía como si fuera un arcade, y claro, los puristas pusieron el grito en el cielo, cuando vieron que eso no sería nunca nada estrategia ni nada parecido. No sabían lo equivocados que estaban.



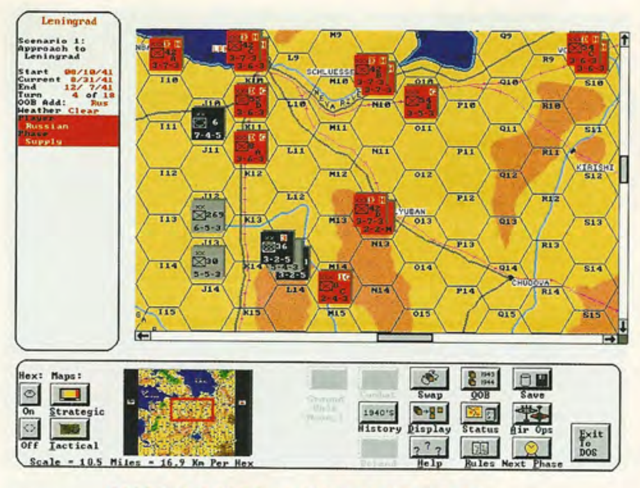


En este intervalo se sucedieron grandes juegos que han marcado la historia como Syndicate, Star Control, X-Com, Master of Orion, etc. Todos ellos de muy diversas características y que contribuyeron poco a poco a construir el género de la estrategia como uno de los más sólidos, aunque no era millonario en ventas, sí tenía ante sí a toda una legión de seguidores fanáticos.

Y LLEGÓ ... WARCRAFT

Entonces, una desarrolladora desconocida hasta el momento, Blizzard, sacó al mercado Warcraft que era un clónico del Dune 2 de Westwood. Se trataba de un juego la mar de







WARGAMES: LOS OLVIDADOS



Resulta curioso comprobar como todo un género tan consagrado como los wargames, que fue el primero en ser adaptado al ordenador dentro del mundo de la estrategia, ahora permanezca olvidado de la mano de todos ... aunque sólo sea en nuestro país. Porque en Europa y en Estados Unidos los wargames o adaptaciones literales de los juegos de tablero siguen siendo tan populares como siempre. Bien es cierto que en España las ventas de los wargames no son demasiado altas, pero si que se podían traer más títulos. ¿o no?





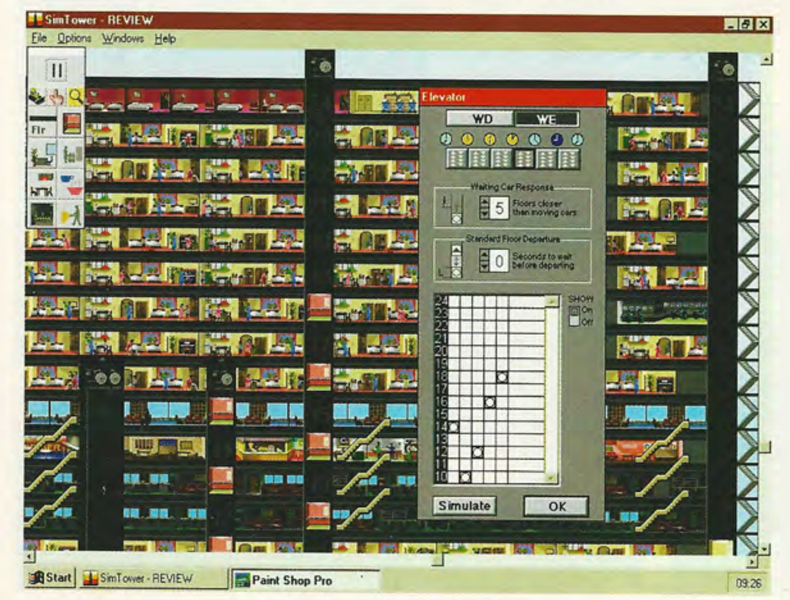


gracioso, que narraba las sangrientas luchas entre orcos y hombres por el dominio de un enorme continente. El juego fue todo un éxito y vendió lo suyo.



Vendió tanto que Blizzard se animó a crear su segunda parte. No sabía que iba a pegar el gran pelotazo de la estrategia con Warcraft 2. De este modo, la estrategia en tiempo real, de la que Warcraft 2 es uno de sus mejores representantes, se convirtió por primera vez en el género favorito de gran parte del público.

Y luego ... pues Command and Conquer, Red Alert, Settlers 2 ... títulos muy populares entre todos nosotros y que conocéis muy bien. Pero el mundo de la estrategia es muy amplio y nosotros no tenemos más espacio para abarcar en este número. En la próxima entrega y tras esta breve presentación, profundizaremos más en los orígenes y en las nociones básicas que debe tener todo buen aspirante a general. Hasta entonces, sin novedad en el frente. ✦



LEMMINGS: UN CASO ESPECIAL



Sin duda, los Lemming fueron uno de los primeros estrategia que calaron pronto entre el gran público. Con unos gráficos bastantes penosos pero con unos escenarios ideados con muy mala uva, las sucesivas partes de los Lemmings fueron un éxito hasta que llegó la versión 3D de infausto recuerdo y que rápidamente fue olvidada. Dicen que la mejor parte es la primera, aunque su continuación no estaba nada mal.

Para los que se han apuntado recientemente al carro de los juegos de ordenador, decir que los Lemming son unos simpáticos bichitos muy nerviosos todo ellos y que no paran de suicidarse pues en el medio donde viven, las trampas y los abismos sin fondo son más numerosos de lo que se podía esperar.

Así que tenemos que impedir que los Lemmings, en su loca carrera sin fin, viajen a un lugar sin retorno. Para ello debemos utilizar las habilidades que poseen algunos de ellos, como dinamiteros, escaladores o reguladores del tráfico. Estas características, con el diseño de los niveles, convertían a los Lemmings en uno de los juegos más adictivos de la época y también, en un temprano éxito estratégico. Se demostró que la estrategia es algo más que simulaciones en un tablero de tanques o soldaditos.

JURASSIC WAR











PC CD rom De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas

Sólo 2995 Ptas

SIENTE LA EMOCION DEL MODO MULTIJUGADOR

No hay nada comparable como participar con otras personas en un juego de estrategia en tiempo real. Ellos pondrán a prueba todas tus tretas, para demostrar quién es el mejor. Jugarás horas y horas de pura y dura diversión total.

CONQUISTA UNA ISLA PERDIDA EN EL TIEMPO

Llegarás a una isla dominada por los dinosaurios y otras tribus. Debes desarrollar una tecnología y desarrollar una comunidad, para poder enfrentarte a tus rivales. Una vez lo hayas hecho, serás nombrado Rey de la Isla.

DISFRUTA DE LA FASCINANTE ÉPOCA JURÁSICO.

Trogloditas, selvas húmedas, tribus salvajes y sobre todo, los terribles dinosaurios. El escenario de Jurassic War es una enorme coctelera donde se dan cita la jugabilidad más endiablada, los gráficos más simpáticos que puedas ver y animaciones de cine. Construye tu aldea, desarrolla una temprana tecnología y aprende los secretos de la magia.

Jurassic War es el primer juego de estrategia en tiempo real que te conduce a la Prehistoria y donde la emoción y los peligros acechan en cualquier momento.



DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (spain)
Phone: +34 1 304 06 22 Fax: +34 1 304 17 97



TELÉFONO DISTRIBUIDORES
(91) 304 06 22 · EXT. 137

¡ Si no lo encuentras en las mejores tiendas llámanos !









DESARROLLADOR	BLIZZARD
DISTRIBUIDOR	COKTEL
REQUISITOS	P100, 16 MB
LANZAMIENTO	1998

TEXTO: JUAN DEMIGUEL

Una galaxia en llamas

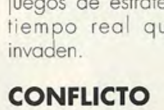
STARCRAFT

Este juego ha sido más esperado que la 7ª Copa de Europa del Real Madrid. Lo que no quita que sea exactamente igual que las otras seis. O sea, otro juego de estrategia en tiempo real. De todos modos, una Copa de Europa es una Copa de Europa, y Blizzard sigue siendo Blizzard. Así que, quizá haya merecido la pena la espera.









Los aficionados al género guardamos un muy estupendo recuerdo del Warcraft 2. No había nada en él que fuera demasiado original, pero aún así, dentro de lo que son los juegos de estrategia en tiempo real, poseía un estilo bastante particular de hacer las cosas. Tal vez lo más interesante era el modo en el que la trama, que se iba desarrollando misión a misión, te enganchaba y tiraba de ti hasta que terminabas el juego. Ha pasado bastante tiempo, y Blizzard, tras una espera que se ha hecho eterna, por fin a publicado este Starcraft.

El juego no es una segunda parte, pero como su nombre implica, es una continuación del mismo estilo de juego de sus antecesores Warcraft y Warcraft 2. A la vista del producto final, uno se pregunta en qué han invertido tanto tiempo, ya que el juego estaba previsto que fuera acabado hace un montón de meses. Quizás ha sido necesario todo este tiempo para ajustar los detalles, porque lo que es la mecánica de juego, está calcada del resto de los millones de juegos de estrategia en tiempo real que nos invaden.

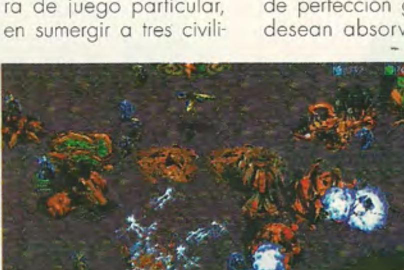
CONFLICTO

En el Starcraft, la trama es una parte muy importante del juego. Se ha dedicado mucho esfuerzo a crear una atmósfera de juego particular, en sumergir a tres civilizaciones en ella. En donde muchos juegos nos vemos reducidos a los-buenos-contra-los-malos, Starcraft se separa y se distingue, ya que en realidad no hay malos.

Las tres razas que combaten son tres razas en colisión. Los Zerg están movidos por su deseo de perfección genética: desean absorver a las formas de vida más perfectas dentro de su superorganismo biológico, su colmena. En su camino a la perfección, se encuentran los Protoss. Ésta es una raza de seres muy avanzados tecnológica y psicológicamente, que se creen un poco guardianes de la galaxia. Como tales, creen que deben detener a los Zerg para salvaguardar la integridad de muchas otras razas del universo. Ambas razas fueron creadas por una tercera raza alienígena hace mucho tiempo desaparecida, después de que los Zerg se volvieran contra ella, llamada Xel'Naga. ¿Qué pintan los humanos en todo esto?

Resulta que los Zerg, en su camino hacia los mundos Protoss, han



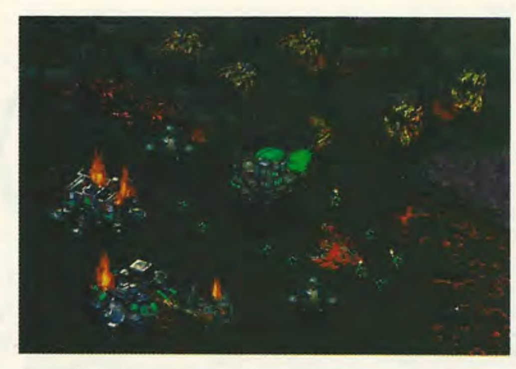




LO MÁS NUEVO · STARCRAFT



encontrado el espacio colonizado por los humanos. El origen de estos se pierde en el tiempo, en unas naves de colonización de la Tierra perdidas en el espacio. Lo importante es que los Zerg detectan en los humanos una capacidad latente para los poderes psiónicos, poderes que los Zerg desean para poder vencer a los Protoss. Así pues, la historia del Starcraft comienza cuando los Zerg invaden a una Humanidad en guerra civil, y los Protoss vienen para animar el cotarro, incinerando planetas para *desinfectarlos* de Zerg. La situación de conflicto propuesta, así como el desarrollo de la trama, está muy bien conseguida. Y creemos que más que nada, es esta historia la que contribuye a hacer del Starcraft un producto distinto, con su propio estilo de juego.



MÁS COSAS

Describir la mecánica del juego está de más. El juego sigue fielmente todos los pasos de sus predecesores en el campo de la estrategia en tiempo real. Por ejemplo, los recursos ahora son minerales y un gas verde. Pero como si fueran papel maché y tónica Schweepees. O sea, que no hay absolutamente nada increíblemente novedoso en el desarrollo del combate.

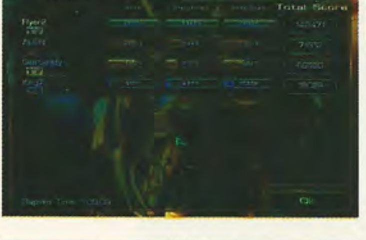




Existen tres campañas distintas, llevando a los Humanos, los Zerg y los Protoss. Las campañas están ordenadas en el tiempo, así que lo mejor es empezar con los Humanos, después jugar con los Zerg, y acabar el juego con la campaña Protoss. Además, se han incluido un montón de escenarios para jugar en solitario o en red. La longevidad de este juego es la mayor que conocemos en un producto de este tipo.

Sobre todo, el juego es realmente distinto según la raza que elijas. No hay nada revolucionariamente diferente entre las tres distintas razas, pero las diferencias son lo bastante importantes como para suponer tres estilos de juego distintos. O sea, que, a diferencia de su predecesor Warcraft 2 donde las diferencias entre los dos bandos eran mínimas, aquí nunca te aburrirás mientras juegues a las tres campañas suministradas.





REALIZACIÓN

Blizzard nos tiene acostumbrados a un nivel gráfico muy alto en sus productos, y Starcraft no es una excepción. Se hace un uso muy bueno de la SVGA, con unidades preciosamente detalladas y animaciones exquisitas. Las tomas cinemáticas entre misión y misión también son excelentes. En el campo sonoro, también una buena nota. La música es atmosférica, las voces convincentes y los efectos sonoros, adecuados.

A este nivel, tal vez el único reproche es una pobreza excesiva en el terreno. Suele ser bastante llano y aburrido, y contrasta claramente con la riqueza visual de las unidades y edificios que lo pueblan. Pero esto es casi una constante en los juegos de este tipo.

Ciertamente, Starcraft es exactamente lo que esperábamos, ni más ni menos. Una vez que lo empieces, no pararás hasta acabarlo. ✦





RAZAS

Un esfuerzo muy importante está dedicado a hacer de las fuerzas de las distintas razas algo equilibrado y, a la vez, distinto. Aunque muchos de los edificios y unidades son comparables, cada bando tiene unas ventajas que explotar y unas debilidades que cubrir.

HUMANOS

Como tú o como yo, pero en el futuro. Los humanos son la raza más flexible y pueden construir sus edificios en cualquier lugar. Incluso la mayoría se pueden mover de un lado a otro. Las unidades favorecen el ataque a distancia, por lo que, en general, es buena idea dañar al enemigo antes de que se acerque mucho. Además disponen de unidades especiales que pueden camuflarse y pasar inadvertidas a la mayor parte de las fuerzas enemigas. Su mayor inconveniente es la falta de un mecanismo de regeneración natural.

ZERG

Los Zerg son un organismo gigante, regidos por un espíritu común que los gobierna. Todas las unidades y edificios son biológicos, lo que significa que, en general, no son tan resistentes ni dañinos como los de las demás razas. Los Zerg dependen de su gran número y su capacidad natural de regeneración para vencer. Dado que el armamento biológico es bastante limitado en cuanto a rango y efecto, sus mejores armas son los poderes especiales de algunas criaturas.

PROTOSS

Esta raza de pretenciosos semidioses metomentodo son la más avanzada. Sus soldados son muy poderosos, pero necesitan combatir cuerpo a cuerpo, lo que les resta parte de su efectividad. Una gran ventaja de esta raza es que todas las unidades y edificios están protegidas por un escudo de fuerza que se recupera con el tiempo. Una cierta escasez de unidades de combate pesado es su punto débil, que compensan con numerosas y poderosas armas psiónicas.

VALORACIÓN

95



DESARROLLADOR	PYROSTUDIOS/EIDOS
DISTRIBUIDOR	PROEIN
REQUISITOS	SIN CONFIRMAR
LANZAMIENTO	VERANO 1998

TEXTO: ALAN WILDER

Furia hispánica

COMMANDOS

Por fin los desarrolladores españoles están tomando el puesto que se merecen en el mercado internacional. Tras la irrupción de Hammer Technologies, PyroStudios, de la mano de una poderosa multinacional como es EIDOS, sacan al mercado Commandos, un juego que revolucionará el ya poco original campo de la estrategia.

Commandos: Behind the Lines es uno de los proyectos más ambiciosos dentro del mercado español y que, a diferencia del Blade, que nunca consigue ver la luz, muy pronto estará entre nosotros. Las primeras perspectivas indican el lanzamiento para verano de este año.

Asimismo, Commandos ha tenido un fuerte espaldarazo internacional a nivel de medios de comunicación. En Internet se pueden encontrar muchas noticias sobre él y la principal razón, tal vez, es el millón de dólares que EIDOS ha invertido en el proyecto. Esta cantidad, inaudita en cualquier proyecto español anterior, ha supuesto que Commandos tenga una gran expectación tanto a nivel internacional como nacional.

GUERRA EN EUROPA

¿Y en qué consiste exactamente Commandos? Bueno, pues a primera vista, recuerda bastante a los planteamientos de X-COM, una perspectiva isométrica, unos agentes bajo tu mando y unos enemigos por destruir. Pero esto es tratar el juego muy a la ligera. Commandos es algo más que eso.

De momento, olvídate de un desarrollo por turnos, porque estamos hablando de un juego en tiempo real. Pero tampoco creas que te vas a poner a pegar tiros a mansalva como en Command & Conquer. En Commandos no hay que desarrollar nada ni producir nada. Tienes bajo tu mando a un equipo de aguerridos soldados con la loable misión de destrozar los planes de los nazis en la II Guerra Mundial.

Si recuerdas películas como Los Cañones de Navarone o Doce del Patíbulo, te puedes hacer una ligera idea de qué trata Commandos. Hombres destinados a sabotear las bases nazis y que cada uno es vital para los otros; si muere, la misión se complicará demasiado o incluso será imposible de realizar.

Commandos romperá los moldes de la estrategia vigente

Ésta es, sin duda, la mayor cualidad de Commandos y su mayor novedad estrátegica. Tenemos que tratar muy bien a cada comando porque tiene una parte de la misión que cumplir. Habrá alguno especializado en explosivos, ataque por sorpresa, e incluso contaremos con un "diplomático" experto en el idioma alemán y las costumbres nazis. Él será de suma importancia para cuando haya que pasar delante de un destacamento alemán sin que despertemos demasiadas sospechas.



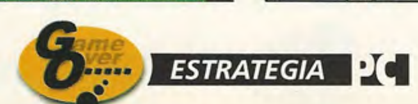
El secreto del juego consiste, por supuesto, en elegir en cada momento, al tipo idóneo para resolver una parte de la misión. En total existen 24 distintas e ideadas con muy mala uva para que nos exprimamos el cerebro. Una cosa que tienes que aprender en Commandos es a no



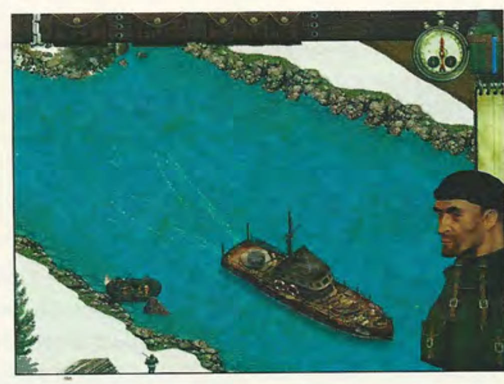


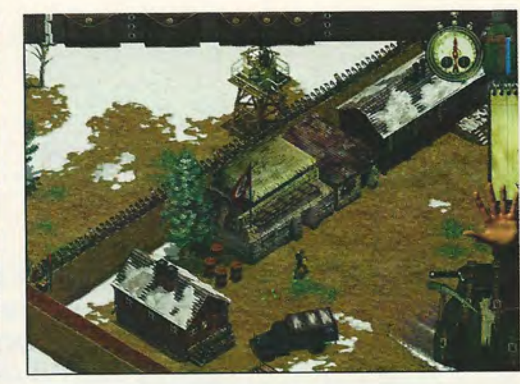






disparar a lo loco. A diferencia de otros juegos, cada acción que hagas tendrá consecuencias más o menos negativas. Es decir, si disparas a un guarda dentro de un campo de concentración, todos irán a por tí, porque te oyen y te ven. Otro de los alicientes es comprobar hasta qué punto llega el radio de acción de los soldados enemigos para que tus hombres puedan cumplir su misión.









UN DESARROLLO GENIAL

Para la realización del juego, PyroStudios no se ha cortado un pelo para documentarse adecuadamente y durante meses todos sus miembros se han empapado de historia militar tanto en decenas de libros como de películas. Esto se nota sobre todo en la cantidad de los detalles de los escenarios que se pueden observar: las torres de conducción de electricidad son idénticas a las que existían en Alemania en aquella época, y bueno, disfrutarás de todo el arsenal y vehículos que tantas veces has visto en las películas. E incluso se realiza un pequeño "homenaje" a las mortíferas V-2 que fueron el terror de Inglaterra: una de las misiones es volar por los aires la base lanzadora de estos misiles.





Cada miembro del grupo tiene una misión específica que cumplir

Otro de los escenarios que destacan por su belleza y realismo es un puente sobre el ferrocarril. De dificultad endiablada, resulta alucinante contemplar cómo se desplaza el tren mientras tu conductor se la tiene que ver con una moto capturada a los alemanes e intentar pasar a la base. Realmente es un argumento cinematográfico.

De la calidad técnica no hay lugar a ninguna duda: los gráficos son simplemente asombrosos y el comportamiento de los personajes totalmente coherente con las órdenes que se les ha dado. Todo el diseño del juego corresponde a la imagen que se tiene de un comando, tanto en la mochila del inventario como en el cuadro de opciones.

En fin, Commandos estará muy pronto entre nosotros. Es toda una alegría para el software español que este título cuaje en el mercado internacional porque saldremos ganando todos, y por fin se demostrará que en este país hay algo más que paella y toros. ✦









DESARROLLADOR	BLIZZARD
DISTRIBUIDOR	UBI SOFT
REQUISITOS	486/33, 8 MB
LANZAMIENTO	1995

TEXTO: ALAN WILDER

Llega ... el rey

WARCRAFT 2

¿Qué se puede decir del Rey? Warcraft 2 fue el primer juego de estrategia en tiempo real que arrasó entre las masas de jugadores que se quedaban alucinados. Todavía sigue siendo el más divertido, mientras que muchos suspiramos por una tercera parte.







En el principio fue Dune 2, luego el original Warcraft, pero quiso el destino que a los señores de Blizzard les diera la vena de crear una de las mejores segundas partes que se hayan hecho nunca. Warcraft 2 es un juego de estrategia que compite con los de acción en adicción en modo multijugador, algo donde la estrategia todavía falla mucho. Pues bien, Warcraft 2, un desarrollo de hace ya tres años, todavía es insuperable en muchos aspectos.

Lógicamente, Warcraft 2 ha sido superado en muchas de sus formas. Pero todavía se sigue jugando en Internet como desde aquel primer día que conocimos el retorno de los orcos a Azeroth.

HISTORIAS DE GUERRA

En vez de historias de amor, Warcraft 2 es una completa narración del odio que se tienen dos razas tan dispares como los humanos y la de los orcos. No es que ninguna sea más cruel que la otra, porque los humanos también se las traen; simplemente es cuestión de conquista de espacio. A los orcos, su dimensión ya se les estaba quedando un poco pequeña y necesitaban algo más de espacio. Así que no se les ocurre otra cosa que montar una especie de "Portal Dimensional", por el que cruzaron mogollón de clanes guerreros. A lo primero, era todo muy fácil: arrasar granjas indefensas, matar a todo humano que se encontrase y emborracharse hasta el amanecer. Pero las complicaciones llegaron cuando se enfrentaron a las primeras tropas de los reinos humanos. Entonces comenzó Warcraft.

Warcraft 2 es uno de los mejores juegos inspirados en el ambiente fantástico de la Edad Media. No es rol, pero toma muchos de sus elementos, tampoco es un programa humorístico, pero hay ocasiones en que no puedes evitar una sonrisa. Igual que su hermano Stacraft, los genios de Blizzard han provisto al juego de estupendas secuencias cinemáticas que destacan por su calidad y sentido del humor.

Warcraft 2 es el resumen de todo lo que tiene que tener un buen juego de estrategia

Por todo lo demás, Warcraft 2 es uno de los juegos más recomendables para todo aquel que tenga miedo a la estrategia. Tiene una dificultad muy ajustada y su apropiado diseño, con un interfaz bien resuelto y con elementos atractivos a la vista, le convierten en el favorito de todos los iniciados en el tema.

DE MAGIA Y OTRAS COSAS

Una vez que le hayas cogido el truco al juego podrás comprobar que la I.A. de la máquina no es que sea muy alta que digamos. Esto se nota sobre todo en los escenarios marítimos, ideales para empezar con Warcraft 2, donde el ordenador se atasca muy rápidamente si carece de recursos cercanos. En cambio, si jugamos algún escenario con muchos recursos y en tierra firme, el enemigo controlado por el ordenador tiene todas las ventajas iniciales, porque el ordenador sabe perfectamente mover y dar órdenes a todas sus unidades al mismo tiempo. Esto significa que si juegas contra dos enemigos, éstos te pueden atacar de forma coordinada, y lo que antes era una próspera ciudad, ahora se convierte en un terreno quemado. Pero en fin, esto es uno de los encantos del juego.

Si eres aficionado a las novelas de fantasía, aquí te sentirás a tus anchas. Puedes controlar a todo tipo de criaturas, tanto en el bando de los humanos como en los orcos, o sea, que tienes bajo tus riendas a seres como dragones, guerreros orcos, elfos arqueros, estos últimos un tanto amanerados ...



CUESTIÓN DE TÁCTICA



Warcraft 2 es un buen ejemplo de cómo un juego de estrategia puede ser sencillo, adictivo para todos los públicos y al mismo tiempo requiere alguna vez que usemos la cabeza. Un buen ejemplo, como es el de la imagen, es el de aquel jugador que sólo entrena caballeros y soldados con la esperanza de tener un poderoso ejército que arrase con todo. Puede ocurrir que una cuadrilla de cuatro dragones destruya a todo su ejercito y su base. ¿Qué faltaba? Pues arqueros elfos entrenados al límite y torres de defensa para hacer frente a la amenaza aérea.







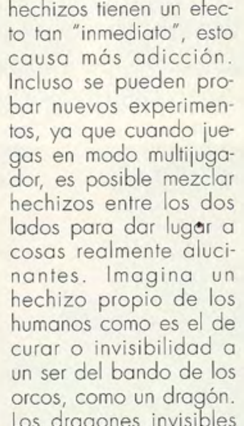
ABSOLUTAMENTE DE CINE



Una de las mayores cualidades de Warcraft 2 es la calidad de sus secuencias cinemáticas, además de las distintas introducciones a cada capítulo. En ellas predominan la calidad y, sobre todo, el buen sentido del humor. Son memorables las escenas del ataque de los orcos o aquellas donde la magia es la principal protagonista. De lo que no cabe duda es que las "intros" se convertían en un aliciente para seguir jugando esa campaña que tan nerviosos nos ponía, cuando nuestro poblado caía una y otra vez.



Pero la pieza fundamental en los dos lados son los magos. Pocas veces en un juego de estrategia, donde en un primer momento es la fuerza de las armas la que impone su ley, se ha visto que es la magia quien la que domina realmente. Además, como los efectos de los



hechizos tienen un efecto tan "inmediato", esto causa más adicción. Incluso se pueden probar nuevos experimentos, ya que cuando juegas en modo multijugador, es posible mezclar hechizos entre los dos lados para dar lugar a cosas realmente alucinantes. Imagina un hechizo propio de los humanos como es el de curar o invisibilidad a un ser del bando de los orcos, como un dragón. Los dragones invisibles son terribles.

En Warcraft 2, el secreto reside en la mejora de tus guerreros

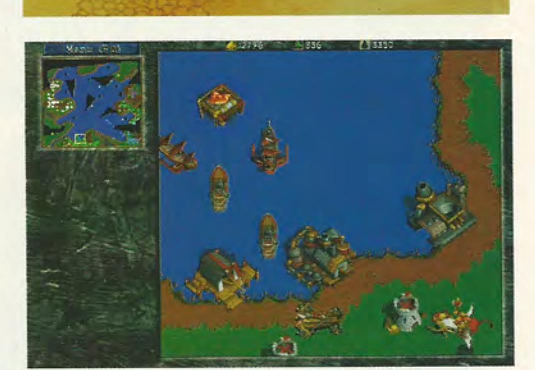
La calidad gráfica del juego es muy buena. Es de lo mejor que se puede tener en 2D y, por supuesto, cuentas con un editor para crear tus propios y geniales escenarios. Otra cosa es la banda sonora, totalmente alucinante, llena de temas épicos y marchas militares. Toda una gozada.

Y el modo multijugador es algo totalmente fuera de serie. Jugar contra la máquina está bien, pero cuando te metes en Internet y presupones que ya lo tienes todo sabido y te das cuenta que a los cinco minutos han acabo contigo, sólo significa que tienes Warcraft 2 para rato. Afortunadamente. ✦

GUERRA MARÍTIMA

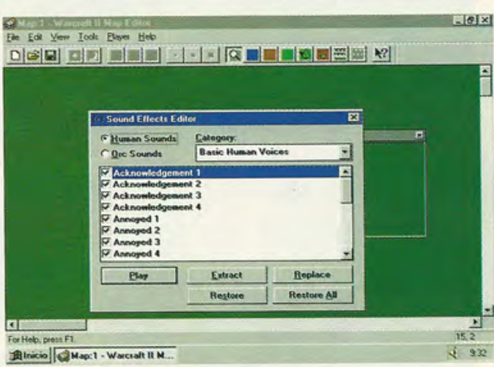


La publicidad de Warcraft 2 aseguraba que la batalla de Azeroth continuaba por tierra, mar y aire. Ciertamente en Warcraft 2, la lucha se podía plantear en estos tres elementos, aunque las unidades aéreas fueran escasas y no daban mucho juego táctico a la excepción de explorar terreno desconocido.
Otra cosa la constituye la guerra en el mar. Aquí el juego demostraba todas su potencia y supuso el comienzo de una nueva era. Con las unidades marítimas se podían destruir las del enemigo, construcciones cerca de la costa o el desembarco de tropas para atacar o de "peasants" para edificar nuevas bases. Algo que nunca hacía el ordenador, por eso las auténticas batallas de Warcraft 2 hay que hacerlas entre humanos.











VALORACIÓN



DESARROLLADOR	WESTWOOD
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
REQUISITOS	486/33, 8 MB
LANZAMIENTO	1995

TEXTO: LETICIA KRAHE

Ha sentado un nuevo género para PC

COMMAND & CONQUER

Nos encontramos ante el primer juego de estrategia de toda una increíble saga de este género. Desarrollado por Westwood Studios y distribuido por Virgin, dicha desarrolladora fue adquirida por Virgin en el año 1996, utilizándola como su sede "in-house" (¿qué significa esto? Pues os lo explicaremos: se trata de una desarrollada propia de Virgin, es decir, todos los productos que Westwood desarrolle pertenecerán y serán distribuidos solamente por Virgin).





Comand & Conquer vendió más de diez millones de copias únicamente en plataforma PC, cifra a la que si se le suman las ventas del juego en otras plataformas, tales como Playstation o Macintosh alcanzaría probablemente el doble.

Este juego ha sentado escuela dentro del desarrollo de videojuegos y a partir de su salida sus imitadores se empezaron a contar por decenas.

EL JUEGO

Para empezar algo que va hacer que no te aburras jugando es que vas a poder manejar un ejército de soviéticos, o bien un ejército de aliados, con lo cual vamos a poder variar a lo largo del juego.

Los objetivos que vas a tener que conseguir no van a ser siempre los mismos, sino que van a ir cambiando, en función del ejército que manejes y a lo largo de las distintas misiones que tendrás que cumplir manejando a un mismo ejército.







Unas veces tendrás que destruir por completo la base enemiga, pero en algunos casos, teniendo tu base ya construida, es decir cuando empiezas la misión tienes de todo (tus bases de energía, tus barracones, tus refinerías, etc...), en este caso a lo único que te tienes que limitar esa construir un increíble ejército formado tanto por hombres como por tanques para poder vencer a tus enemigos.

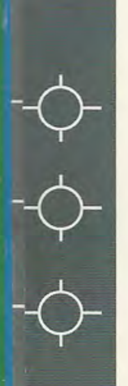
En otros casos partirás de cero, no tendrás absolutamente nada o casi de nada; en este caso debes darte mucha prisa en construirte tu base porque puedes tener a tus enemigos pisándote los talones.

Lo más importante y que debes tener siempre en cuenta es que solamente podrás ir construyendo tu base, tanques, soldados etc... siempre y cuando tengas dinero. Para ello vas a tener dos tipos de recursos diferentes los cuales son: oro y minerales (sino recoges ni uno ni otro no tendrás dinero, esto significa que no podrás conseguir un ejército en condiciones y, por tanto, te será muy difícil vencer al enemigo). Dichos recursos se recogen de la misma manera, es decir, con camiones de oro. Lo primero que debes hacer es asentar tu base en un lugar donde haya mucho oro o minerales (ya que esto será definitivo para llegar a buen puerto).



Una vez tengas asentada tu base debes construirte rápidamente una refinería que será el lugar de almacén de tus riquezas. A veces se te puede plantear un problema y es que la refinería la tengas hasta arriba de oro o minerales, entonces estarás perdiendo dinero; en este caso tendrás dos opciones, una construirte otra refinería o bien construirte silos, que son tanques pequeños donde almacenarás el oro que no cabe en la refinería.

Algunas veces puede ocurrir que tú estés construyendo más rápido que el camión recoja oro o minerales, en cuyo caso te recomendamos que te construyas











otro camión para poder conseguir más oro en menos tiempo.

Algo importante es que en algunas misiones vas a tener tiempo para conseguir tu objetivo, a si que, en este caso, debes ponerte las pilas porque debes actuar contrareloj.

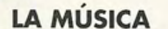
LOS GRÁFICOS

Los gráficos están realizados en 3D y extraídos los fotogramas como sprays para conseguir el funcionamiento en 2D; en cuanto a los elementos que forman el decorado, tales como edificaciones (bases, radares, armas de tierra,...) todos ellos están prerenderizados. La verdad es que están bastante conseguidos. Entre misiones se introducen secuencias que presentan los distintos niveles, nos hacen una introducción de lo que está pasando en nuestra base para contarte cuál es el objetivo que debes cumplir, se tratan de las famosas "cut-scenes" (para aquellos que a estas alturas no sepáis lo que son, se trata de animaciones montadas de tal forma que se mezclan secuencias de vídeo con secuencias de render, en este caso, claro está).

LA INTELIGENCIA

La inteligencia tanto de los enemigos como de los tanques, camiones que recogen oro, etc, está bastante conseguida por ejemplo; es el caso de los camiones de oro, a ellos no les tenemos que estar dando cada dos por tres órdenes, sino que ellos solos van hacia donde hay oro, lo recogen, lo llevan a la refinería de nuestra base y de nuevo vuelven a recoger más oro. Si se acaba en una zona determinada ellos solos se encargan de ir a buscar otras zonas, aunque esto es un poco peligroso, ya que si no estamos pendientes de ellos pueden llegar cerca de una base enemiga y pueden llegar a ser aniquilados.





Durante el juego se pone de relieve el gran trabajo que se ha hecho en Command & Conquer en este aspecto. Todos los pasos que siguen son bastante lógicos, son los normales que haría un jugador humano.

Sin embargo, en niveles avanzados se echa en falta que el ejército sea un poco más listo, pero aún así está bastante logrado.

LA MÚSICA

Ésta no es nada cargante, además va variando en las diferentes misiones. A lo mejor hay algunas personas que no opinan lo mismo, pero todo tiene solución, puedes introducirte en las opciones y bajar el volumen hasta conseguir que desaparezca.



Lo que sí están muy logrados son los samples, es decir, los sonidos; como, por ejemplo, cuando hieren a un hombre, o cuando lo matan o cuando uno de los misiles de los tanques soviéticos colisiona con cualquier elemento de los aliados; lo que realmente está muy logrado es cuando un tanque pisa a alguno de los soldados (está tan bien hecho que hasta sientes un escalofrío cuando ves la sangre en el suelo y escuchas ese ruido).

En general está cuidado hasta el más mínimo detalle, aunque este juego no necesita este tipo de cosas para llegar a ser un superventas. ✦





DESARROLLADOR	▸	WESTWOOD
DISTRIBUIDOR	▸	VIRGIN
REQUISITOS	▸	386/SX, 2 MB
LANZAMIENTO	▸	1993

TEXTO: JUAN DEMIGUEL

La Batalla de Arrakis

DUNE 2

Nunca segundas partes fueron buenas, o al menos eso se dice. Pero lo único que este juego tiene de segunda parte es el nombre. Dune 2 fue escrito, producido y programado por un grupo de programadores completamente distinto al del Dune original. Estos nuevos, aunque ya experimentados, talentosos desarrolladores, se pusieron como nombre 'Westwood'. ¿A qué os suena?













Es muy difícil una segunda parte tan distinta a su predecesor. El Dune original consistía en una mezcla de aventura y estrategia que te ponía en la piel del joven líder Atreides, en su misión de expulsar a los malvados Harkonen del planeta Arrakis. Para ello debías transformarte en *'El Elegido'*, y todas las zarandajas del libro-y-película en cuestión. Incluyendo los ojos azules, los Fremen y la mayor parte de la familia Atreides. No hay mucho más que comentar, el juego era correcto y entretenido, pero no hizo mucha historia.

Y aquí tenemos a un grupo bastante joven de desarrolladores que reciben el encargo de programar la segunda parte, aprovechando la licencia sobre los derechos del libro-y-película. Y, sin realmente proponérselo, crean el primer exponente de un nuevo tipo de juegos de ordenador. Una nueva categoría que ha crecido, lentamente antes y a toda pastilla ahora, hasta convertirse en una avalancha incontenible de títulos, a un ritmo de unos ocho por mes. Evidentemente, estamos hablando de...

LA MADRE DEL CORDERO

Juegos de estrategia en tiempo real. Estamos hartos de ellos. Los tenemos a carretadas. Ciertamente, se trata de un género popular dentro de la estrategia computerizada. Y es popular porque es divertido. Lo realmente curioso es como todos sus exponentes, sin excepción, pueden trazar sus raíces a la mecánica de juego del Dune 2. Aunque los primeros imitadores tardaron en llegar (Warcraft), Westwood aprovechó en seguida el tirón y desarrolló el Command&Conquer. Y el resto es historia.

El Dune 2 lo tenía todo. Todos los elementos de los juegos de estrategia en tiempo real, queremos decir. Por una parte estaba el recurso, la especial, que aquí es el Recurso con mayúsculas. Con la especial se compra todo, si tienes el edificio adecuado. Aquí es donde entran los edificios, y tienes de todo: generadores de energía, estaciones de defensa, factorías de unidades, radares, refinerías, astropuertos. Lo cual nos lleva a las unidades que, cual fieles hormigas guerreras, protegen y cuidan de nuestras posesiones, y con las que presentamos batalla a nuestros enemigos. Así que, por último, tenemos a los enemigos, y en esto el Dune 2 aventaja a muchos de sus sucesores: ¡tenemos tres bandos para elegir! Más concretamente: los Atreides (los buenos muy buenos), los Harkonen (los malos malísimos), y los Ordos (¿eh?).

Lo curioso es como todos sus exponentes pueden trazar sus raíces a la mecánica de juego del Dune 2

AHORA

La importancia del Dune 2 es inmensa, pero no por ello podemos dejar de advertir sus defectos. La mayor parte de los mismos es causa de la edad: los gráficos están un poco superados, la inteligencia artificial brilla por su ausencia, poca variedad en unidades y desarrollo, interfaz poco flexible. No es posible, por ejemplo, crear grupos de unidades, o dar órdenes a más de una unidad a la vez. Como programa, es ahora mucho peor que sus multiples (más bien infinitos) descarados imitadores. Pero aún se puede jugar al Dune 2, quizás por nostalgia o por verdadero interés por lo que es el verdadero mundo de los juegos de ordenador. ✦



VALORACIÓN

92

Port Aventura: muérete de envidia

THEME PARK

DESARROLLADOR	BULLFROG
DISTRIBUIDOR	E.A.
REQUISITOS	486/DX 33, 4 MB
LANZAMIENTO	1995

TEXTO: JUAN DEMIGUEL

¿Qué diablos quiere decir parque temático? Algo así como 'parque de un tema'. Lo cual es una tontería, claro que tampoco se entiende qué quiere decir políticamente correcto, porque no está nada claro que algo que haga un político pueda estar bien. Probablemente esta entradilla no lo sea, pero es que este 'Theme Park' tampoco es un juego muy políticamente correcto.





¿De dónde venimos? ¿A dónde vamos? ¿Seguirá sorprendiéndonos por siempre Bullfrog? No es una pregunta muy fácil de contestar. Casi desde el mismísimo Populous, cada programa de esta casa ha sido un derroche de originalidad. Con Theme Park se confirmó esta tendencia. La misma idea suena un poco ridícula: crea y administra tu propio parque de atracciones. Pero es que los chicos de Bullfrog, con Peter Molinaux incluido, tomaron un concepto sencillo y lo 'decoraron' con unas cuantas ideas 'originales'.

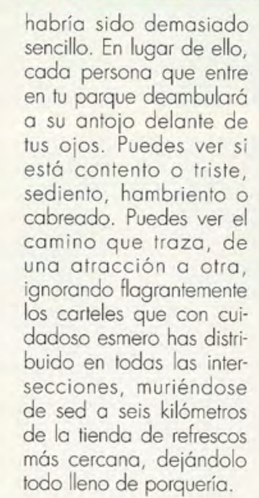
COSAS PARA HACER

Bueno, para empezar puedes adquirir un terrenito, sede de tu futuro parque temático. Luego puedes comenzar a decidir atracciones, y al principio no es que tengas una gran elección. Como siempre, invertir en investigación y desarrollo es fundamental para hacerte con nuevos inventos. También puedes colocar aquí y allá, en posiciones estratégicas, unas cuantas tiendas de comida rápida: patatas, helados, refrescos, etc.

Una vez que tengas diseñado tu pequeño, pero prometedor, parque temático, debes comenzar a reclutar a tu personal: payasos para entretener a los niños, chapuzas para reparar las atracciones averiadas, barrenderos para mantener un poco limpio el lugar, etc. Naturalmente, estas dos primeras etapas supondrán un pequeños menoscabo económico. Pero, ¿qué diablos? Se trata de una inversión segura, ¿o no?

LA GENTE

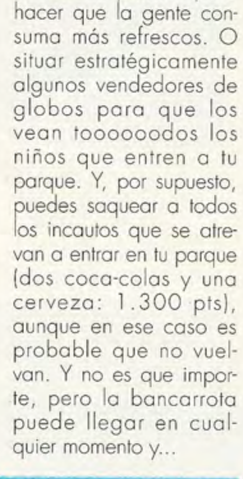
Aquí es donde comienza lo realmente divertido. El público que acude a tu parque no es una abstracción invisible que se limita a soltar una pasta por entrar. No, eso



habría sido demasiado sencillo. En lugar de ello, cada persona que entre en tu parque deambulará a su antojo delante de tus ojos. Puedes ver si está contento o triste, sediento, hambriento o cabreado. Puedes ver el camino que traza, de una atracción a otra, ignorando flagrantemente los carteles que con cuidadoso esmero has distribuido en todas las intersecciones, muriéndose de sed a seis kilómetros de la tienda de refrescos más cercana, dejándolo todo lleno de porquería.

Y si una atracción se te va un poco de las manos, cuidado. Si uno de sus pasajeros se marea lo bastante y se pone a vomitar violentamente en el suelo (en *tu* suelo), es fácil que las ganas de echar la última papilla se extiendan por el personal, dando lugar a una cómica ceremonia de regurgitación alimentaria cosa mala.





También puedes recurrir a sucias tretas, como manipular la cantidad de sal de tus patatas para hacer que la gente consuma más refrescos. O situar estratégicamente algunos vendedores de globos para que los vean toooooodos los niños que entren a tu parque. Y, por supuesto, puedes saquear a todos los incautos que se atrevan a entrar en tu parque (dos coca-colas y una cerveza: 1.300 pts), aunque en ese caso es probable que no vuelvan. Y no es que importe, pero la bancarrota puede llegar en cualquier momento y...

RESULTADO

El resultado de una inclasificable mezcla de elementos (investigación, administración, planificación estratégica, etc.) es un juego inclasificable. Theme Park sigue siendo una de las más originales apuestas dentro del mundo de los juegos de estrategia. Los gráficos y la presentación general no están demasiado anticuadas, aunque se echa de menos una mayor resolución de pantalla. El mayor problema del juego es que, a la larga, carece de variedad. Cuando lleves construidos (y más tarde, vendidos) tres o cuatro parques, ya estarás bastante harto. ✦











DESARROLLADOR	BLUE BYTE
DISTRIBUIDOR	E. A.
REQUISITOS	486/66 8 MB
LANZAMIENTO	1996

TEXTO: ALAN WILDER

Una pandilla de colonos

THE SETTLERS 2

Blue Byte rompió normas con la continuación de un juego que tuvo cierto éxito, pero que al igual que ocurrió con Warcraft, la segunda parte arrasó entre todos los aficionados a la estrategia. Los colonizadores regresaban a conquistar nuestros ordenadores.





Imagina que estás en la época romana a bordo de un mercante cargado hasta los topes. Tu vida ha quedado ligada a la mar desde siempre y estás ansioso por volver a casa con nuevas noticias sobre continentes extraños a los ojos de Roma, y lo más importante, lleno de tesoros y culturas por conquistar.





Pero el motivo del viaje no ha sido del agrado de los dioses y pese a lo placentero que está el mar, al vigía se le ponen los ojos más grandes que un caldero cuando en la lejanía divisa una extraña tormenta eléctrica de un brillante color rojo, algo nunca visto hasta entonces. Todos pensaron que era un castigo de los dioses por haber desafiado a los confines del mundo conocido; la realidad es que se trataba de una fisura "espacio-temporal". Y nuestros amigos penetran en la tormenta, sufren un naufragio en una isla de un archipiélago totalmente desconocido donde nada es lo que parece.

SOBREVIVIR ES PROSPERAR

Pues tienes ante ti, uno de los mayores desafíos estratégicos que te puedes echar a la cara. Y también uno de los más divertidos. Settlers 2 recoge el bastón de su primera parte y se ha converti-





LA EXPANSIÓN QUE NUNCA LLEGÓ

The Settlers 2 supuso todo un éxito, con más de un cuarto de millón de copias vendidas en poco tiempo. Así que no es de extrañar que Blue Byte se decidiera pronto a lanzar una expansión con más escenarios, ya que el original ofrecía pocos y la gente quería más y más.

En esta expansión además se encontraba un nuevo tipo de escenario, el invernal, que suponía una mejora bastante plausible en los gráficos, aparte de tener unas construcciones mucho más bonitas con el fondo nevado y todo eso.

Nuevas misiones, una campaña mucho más complicados, gráficos muy cuidados... y todo eso se perdió en España, porque su distribuidor no lo trajo; en fin, sólo nos quedaba el consuelo de las tiendas de importación que aprovechaban para pegar "el palo económico".





ALIMENTOS PARA TENER UN CUERPO DANONE

Muchos piensan que lo único importante en este juego es tener el mayor número de soldados posible. En cierto modo es verdad, de esta forma podrás expandir tus territorios y asegurarlos de posibles ataques. Pero para hacer más soldados, necesitas más armas, las armas se fabrican en la herrería y la herrería necesita muchos metales de las minas y para que las minas produzcan, los mineros deben estar bien alimentados.

Para tener alimentos siempre disponibles, no puedes depender únicamente de la caza, la pesca y la cría de cerdos. Es cierto que las proteínas animales son excelentes para tener mineros bien fuertes, pero es vital que produzcas trigo en la granja. El trigo es esencial no solo para el pan y alimentar a los cerdos, sino que junto con el agua es la base de la cerveza que levanta la moral a los soldados. Las granjas son caras y lentas de construir, pero cuando localices un prado adecuado, construye el mayor número posible, tendrás los recursos asegurados.



do en uno de los grandes éxitos, ya que reúne una calidad técnica indiscutible, un diseño muy atractivo y una adicción a prueba de bombas.

El objetivo es simple: construir una ciudad de la nada, ampliarla más y más hasta que llegas a expulsar del continente a las otras civilizaciones rivales. Para ello, tendrás que administrar tus recursos de comida y metales para conseguir que tu Imperio sea el más rápido en crecer y expandirse.

Precisamente ésa es la mayor cualidad estratégica de Settlers 2: la administración de recursos, gracias a ella y con las buenas herramientas que incorpora el juego, Settlers 2 se convierte en una especie de "simulador de Dios" con unos gráficos estupendos, porque el punto más flojo es el combate, que se realiza de modo semiautomático, dependiendo de la cantidad de recursos que le hemos asignado al ejército. Tal vez en la futura tercera parte, este aspecto se haya corregido para que tengamos más control sobre el mismo.



¡QUÉ BONITAS CONSTRUCCIONES!

Otro aspecto a destacar es la falta de desarrollo de tecnología; como máximo, lo único que se puede hacer en este aspecto es que, en modo campaña, nuestros exploradores deben recorrer el territorio fuera del alcance de las torres de observación y con suerte den con las ruinas y planos de alguna edificación militar destruida. De este modo, podemos llegar a tener mejores construcciones con un radio de acción mucho más amplio y que nos permitan llegar antes a las montañas. En estas montañas se encuentran las preciadas minas de minerales, que son la llave definitiva para la fabricación de herramientas y armas para los soldados. Además de la construcción de herramientas, muy útiles para los otros oficios.

Cerveza, comida, armas y muchas más cosas son los productos que debes construir y todos ellos transportados por una amplia red de carreteras. Cuanto más rápido se muevan los productos, mucho mejor, pero eso es algo que debes ir descubriendo poco a poco en este alucinante juego de Blue Byte. ✦

VIAJES EN UNA ISLA

The Settlers 2 empieza en un naufragio y termina en la construcción de un Imperio. Entre este intervalo se suceden una serie de misiones que conforman una de las campañas más divertidas e interesantes que se pueden encontrar en un juego de ordenador. Está diseñada estupendamente para que la dificultad encuentre el justo punto de equilibrio entre lo que es fácil y lo que se convierte en algo prácticamente imposible, si se juega siempre de la misma forma. Settlers 2, pese a su sencillez de planteamiento, obliga a discurrir bastante con la cabeza hasta dar con la solución más sencilla, para resolver un escenario.



VALORACIÓN

90

DESARROLLADOR	SIR TECH
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
REQUISITOS	486/33
LANZAMIENTO	1995

TEXTO: JUAN DEMIGUEL

Reunión de valientes

JAGGED ALLIANCE

Jagged Alliance es uno de los primeros juegos de Sir Tech con un cierto grado de éxito. Mezclaba la estrategia con algunas dosis de rol puro y duro. Pero, esta vez, no hablamos de mundos fantásticos, sino de aguerridos mercenarios en una isla paradisíaca.

Todo empieza en la isla de Metavira, un tranquilo lugar lejos de la mundana civilización y donde viven una pareja de científicos, padre e hija, dedicados a la recolección de una savia especial que se encuentra en los árboles de la isla. Esta savia se utiliza con fines terapeúticos y es la principal fuente de ingresos de esta familia.

Pero todo se complica cuando uno de sus ayudantes, Lucas, toma el control de la isla ayudado por una serie de mercenarios con el lucrativo fin de obtener más dinero por esta savia. Igual que cualquier capítulo del Equipo A, los dos científicos piden ayuda a otros mercenarios que acuden rápidamente en su ayuda. Estos mercenarios tienen un líder: nosotros.



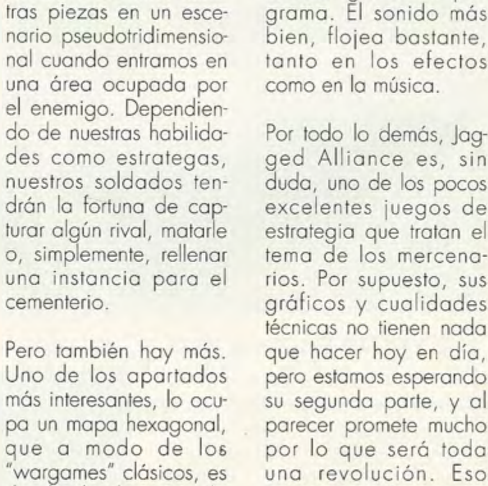
EQUIPANDO, QUE ES GERUNDIO

Antes de desplegarte por la isla, en busca de Lucas y sus secuaces, tienes que elegir a los miembros más adecuados que conforman tu equipo. Es entonces cuando Jagged Alliance se parece más a los juegos de rol tan típicos de Sir Tech como Wizardry y similares. Aquí puedes elegir el tipo de soldado con unas características determinadas para la misión, además de equiparle adecuadamente. La lista de armas y accesorios es lo bastante amplia como para tenerte ocupado durante mucho tiempo.



El planteamiento es muy similar a X-COM cuando entramos en combate

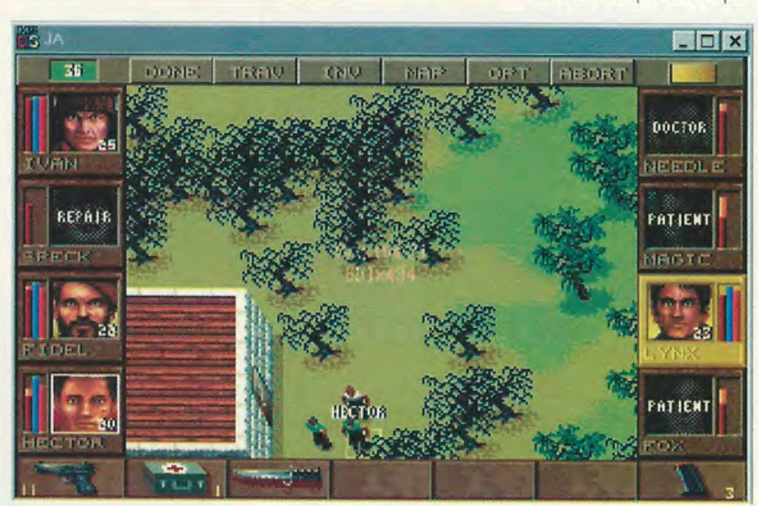
Y, por fin, llega la acción. El planteamiento es muy similar a X-COM cuando entramos en combate, ya que la acción se produce por turnos. Movemos nuestras piezas en un escenario pseudotridimensional cuando entramos en una área ocupada por el enemigo. Dependiendo de nuestras habilidades como estrategas, nuestros soldados tendrán la fortuna de capturar algún rival, matarle o, simplemente, rellenar una instancia para el cementerio.

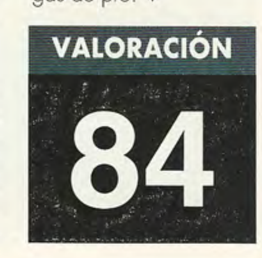


Pero también hay más. Uno de los apartados más interesantes, lo ocupa un mapa hexagonal, que a modo de los "wargames" clásicos, es donde distribuiremos la tropa a lo largo de toda la isla. También recibiremos mensajes indicándonos el estado de nuestras tropas y las zonas de la isla que son atacadas.

Los gráficos no es el punto más fuerte de Jagged Alliance, sino más bien el débil, pero son prácticos y cumplen perfectamente con su función de informar y darle la nota "gráfica" al programa. El sonido más bien, flojea bastante, tanto en los efectos como en la música.

Por todo lo demás, Jagged Alliance es, sin duda, uno de los pocos excelentes juegos de estrategia que tratan el tema de los mercenarios. Por supuesto, sus gráficos y cualidades técnicas no tienen nada que hacer hoy en día, pero estamos esperando su segunda parte, y al parecer promete mucho por lo que será toda una revolución. Eso esperamos; de momento, nos conformamos con Jagged Alliance, que todavía tiene mucho que ofrecer a los estrategas de pro. ✦







DESARROLLADOR	INTERPALY
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
REQUISITOS	486/66, 8 MB
LANZAMIENTO	1995

TEXTO: NACHO VALENCIA

Lo bueno de la guerra

CONQUEST NEW WORLD

Una muy buen acabado gráfico y su ambientación basada en hechos históricos hacen de este estrategia de Interplay uno de los más completos. Si eres de los que se decantan por los estrategia históricos antes que por los de ficción, Conquest of the New World es tu juego.



Aquí estamos otra vez, y ahora no es para mostraros alienígenas de otro planeta que vienen a colonizar la tierra, ni naves espaciales en formación de combate. Que va, ahora es pura y dura historia. Si eres uno de esos que se mueren por un juego en el que tengas que llevar el ritmo de la historia y basarte en tácticas militares para conseguir tu victoria, verás el cielo abierto cuando te hagas con Conquest of the New World.

Tal vez sea el aliciente de que es una historia conocida la que nos induzca a jugar. Podrás elegir entre las cinco grandes potencias del momento en Europa: Francia, Gran Bretaña, Holanda, España y Portugal, o si lo prefieres puedes ser alguna colonia local de nativos que intentan defenderse y levantar su aldea.

Cada país cuenta con un determinado número de tropas, al igual que de armamento o barcos. Si eliges a España tendrás más hombres pero menos poder acuático, con lo que conquistar o atacar a países como Inglaterra te será muy difícil. ¿Por qué? Porque sólo cuentas con dos barcos en los que transportas a 20 hombres en cada uno. A mitad de camino te encuentras con un barco holandés y te causa la mitad de las pérdidas. Llegas a las costas británicas con nada más que la mitad de tus hombres. Y al poner los pies en la isla te arrasarán si no eres muy bueno.

Puedes, si así lo deseas, establecer unos límites al mundo en el que se desarrolle la acción, o sea, que si no quieres que tu batalla se extienda a días puedes acotar los escenarios haciendo de ese modo las partidas más cortas, pero no por eso, menos intensas.

Al principio de la partida contarás con un ejército (si es que se le puede llamar así) mínimo, que irá creciendo a medida que avances en tu partida. Igual que haces crecer tu ejército deberás crear, es decir, construir tu propia ciudad, con el esfuerzo de tus gentes.

La calidad gráfica que nos ofrece Conquest of the New World nos deja bastante satisfechos, unas texturas a lo largo y ancho de todo el mapa perfectamente acoplada y hecha con un gusto exquisito para cada lugar. El juego no tiene un escenario en 3D como Total Anihilation y tampoco cuenta con modelos 3D en el mapa como los que tiene Myth, pero eso da igual en un estrategia en el que las texturas lo hacen todo como es el caso de Conquest of the New World.

Algo de lo peor que nos podía pasar jugando con él era encontrarnos con un interfaz pobre, y es así, deberás tener mucha paciencia para jugar con él ya que, como te decimos, es bastante pobre y complejo.

Lo mejor del sonido son sus efectos sonoros durante la partida, cañonazos y esas cosas. Tal vez puedas tener problemas con los sonidos desde tu CD y a lo mejor deberás dejarlo apagado un ratito. Suele pasar.

Y nada más que decir de este estrategia tan típico pero tan bien desarrollado. Los mapas te encantarán todos sin excepción. ¡Que te diviertas!. ✦











VALORACIÓN

82



Magia, espadas, héroes y un solo...

MASTER OF MAGIC

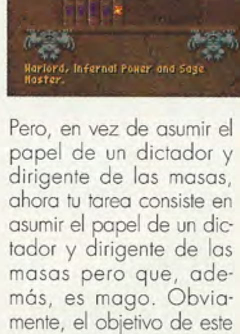
DESARROLLADOR	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	PROEIN
REQUISITOS	386/SX 25, 2 MB
LANZAMIENTO	1995

TEXTO: JUAN DEMIGUEL

Antes del Master of Orion II, y después del Master of Orion I, Microprose nos propuso este magnífico ejemplo de como la estrategia y la ficción épica pueden combinarse con estupendos resultados. ¿Queréis saber cómo?

El Master of Magic fue, en cierto modo, una ruptura con el primer producto de esta desarrolladora: Master of Orion. Aunque compartiendo un esquema de juego muy similar, basado en turnos, el primer referente de este MOM (Master of Magic) es el viejo y querido Civilization.







Porque, resumiendo, el MOM consiste en un Civilization donde la magia toma el puesto que en éste tienen la ciencia, o sea, el árbol de investigación. El esquema general de cómo construir y gobernar las ciudades es muy semejante: edificar nuevas construcciones que nos reporten ventajas, que nos permitan construir unidades militares, el crecimiento de la población, la cantidad de trabajadores dedicados a la industria y a cosechar los diferentes tipos y calidades de territorios, cada uno con sus recursos, etc. Todo ello, aunque con notables diferencias en los detalles, son la base que comparten este MOM y el Civilization.

Pero, en vez de asumir el papel de un dictador y dirigente de las masas, ahora tu tarea consiste en asumir el papel de un dictador y dirigente de las masas pero que, además, es mago. Obviamente, el objetivo de este juego es acabar con toda la oposición, en la forma de unos cuantos magos rivales que se empeñan en ser ellos también los Maestros de la Magia.

LA MAGIA

El gran atractivo de este juego es la cantidad de tipos y efectos de magia distintos. Cada mago, y puedes elegir entre un grupo de ellos o crearte uno propio, posee una determinada capacidad para aprender algunos tipos de hechizos, así como algunas características particulares que conceden ventajas en el juego. Por ejemplo, pueden ser notables guerreros, o hábiles artesanos capaces de crear artefactos con facilidad, o excelentes alquimistas, capaces de transformar el oro en energía mágica y al revés. Dentro de lo puramente mágico, existen varias escuelas distintas de magia: la vida, la muerte, el caos, la magia pura, la naturaleza, etc. Cada una tiene una gran cantidad de hechizos distintos. Existen hechizos defensivos, ofensivos, hechizos capaces de mejorar las condiciones de tus ciudades y hechizos capaces de destruir ciudades enemigas. Puedes convocar un verdadero arsenal de criaturas fantásticas para que combatan a tu lado: górgonas, perros infernales, elementales de tierra, ilusiones, muertos vivientes, djinnis, ángeles, etc.





Todo este trasunto mágico vienen alimentado por el maná, energía mágica. Tu principal objetivo, como mago, es hacerte con el control de las fuentes de maná. Tu propia torre de mago, situada en tu ciudad capital, genera algo de maná. Otras fuentes son lugares especiales en el mapa donde determinada escuela de magia es fuerte. Conquistándolos y fundiendo a una criatura-espíritu especial, que debes convocar, con la fuente de magia, el maná que genere irá a parar a tus bolsillos. Por último, puedes trasformar oro en maná, pero a un coste adicional. El maná que obtengas lo tienes que invertir en invocar hechizos, mejorar tus habilidades mágicas o investigar nuevos hechizos para tu colección. Complicado, ¿eh?

PERO

Por el mero peso de la variedad, el MOM es un juego con una longevidad terrible. La sencillez del interfaz y los gráficos, aunque bastante anticuados, muy correctos, convierten al programa en una pequeña joya clásica.

Pero nada puede evitar que la Imbecilidad Absoluta (I.A.) del ordenador arruine un poco el espectáculo. Los adversarios son poco imaginativos, torpes, estrechos de miras, chapuzas, poco previsores y, muy notablemente, unos consumados tramposos. ¡¿Qué se le va a hacer?! ✦







DESARROLLADOR	SIERRA
DISTRIBUIDOR	COKTEL
REQUISITOS	PENTIUM 486/66, 8MB
LANZAMIENTO	1996

TEXTO: ALAN WILDER

Tiempos Feudales

LORDS OF THE REALM II

Se puede decir, sin ningún temor a equivocarnos, que los señores feudales en la Edad Media se lo montaban pipa. Se lo pasaban mejor que nosotros jugando y leyendo Game Over. En la segunda parte de este excelente juego de estrategia podrás disfrutar de lo mismo que ellos, menos conseguir los favores de la hija del posadero.





Bueno, no todo era cazar en el bosque, disfrutar de bellas muchachas y beber y comer hasta saciarte. También había que mantener un reino y sobre todo defenderlo, porque tus vecinos no son como los actuales de la escalera, que lo máximo que te piden es un puñadito de sal. En la Edad Media, tenías que ser el más fuerte, ser obediente a tu Rey y en tus tierras hacer lo que quieras.

Lords of the Realm 2 es posiblemente el mejor juego de estrategia "seria", sin elementos fantásticos, que hay hecho Impressions, uno de los clásicos equipos de programación con verdaderas joyas en su currículum.

Básicamente, Lords of the Realm 2 es igual que su antecesor pero con una evidente mejora en su gráficos y sobre todo con una gran novedad: las batallas entre los diversos señores no se hacen por turnos sino en tiempo real. Digamos que Lords of the Realm II es una curiosa y buena mezcla entre Warcraft y Warlords.

ESPECTACULAR

Pero donde más hemos alucinado todos es en la exquisitez de los gráficos y del interfaz del usuario. Impressions ha hecho un excelente trabajo de ambientación y Lords of the Realm II es muy agradable de jugar con él. Gráficos, ambientación y sonido están a la altura de una producción de este tipo.

¿Pero qué pasa con la estrategia? ¿Se ha mejorado el motor? ¿Hay nuevas posibilidades? Pues realmente, la diferencia con la primera parte en este aspecto no es muy grande, pues el trabajo principal del desarrollo consiste en lavarle la cara al producto con muchas más animaciones y un interfaz adecuado para los tiempos que corren. De todas formas, se ha mejorado bastante en la diplomacia y en el ataque. Los enemigos son mucho más inteligentes en sus ataques y a la hora de tomar territorios, *curiosamente* escogen siempre y obtienen los que más recursos tienen, como por arte de magia.

Lords of the Realm II tiene un handicap bastante difícil por sí solo y es que, pese a su espectacularidad gráfica y un diseño de campeonato, no es un juego muy adecuado para los principiantes, y es que es tan bueno y realista, que la multitud de opciones y posibilidades que tiene puede marear a cualquiera que pensara que se encontraba con el "típico juego de estrategia en tiempo real".

En definitiva, éste es un título muy recomendado para todos aquellos que alucinan con la Edad Media, la vida en los castillos y todo lo relacionado con una época mítica que tan buenas historias ha inspirado en el presente.✦









VALORACIÓN

90



Tie Break
TENIS 98´
El juego de tenis más espectacular
El simulador 3D definitivo de tenis. Con increíble efectos visuales como destellos de sol, sombras dinámicas, fuentes de luz, cámaras móviles que seguirán la acción en todo momento, y soporte para aceleradoras 3D.
¡Es real!
Podrás realizar todo tipo de golpes, hacer dejadas, cortar la bola, smashes, subir a la red, lanzarte en plancha a por el punto y mucho más. Esto es sólo el principio...
Además Tie Break implementa un innovador sistema de control de juego con el que realmente podrás sentirte un verdadero tenista de élite.
Llega a ser el número uno del tenis mundial
Compite en ocho estadios distintos, treinta y dos jugadores a elegir, juego en individual o dobles, en partido simple o campeonato, masculino, femenino o mixto. Además Tie Break ofrece soporte multijugador con un máximo de cuatro jugadores en red.
Tie Break sólo te ofrece las posibilidades, tú decides.
PC CD rom
Sólo 2995
De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas
HAMMER Technologies
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (spain)
Phone: +34 1 304 06 22 Fax: +34 1 304 17 97
e-mail: hammert@studios.com
HAMMER Technologies
HAMMER SPORTS
3Dfx Interactive

DESARROLLADOR	▶	IMPRESSIONS
DISTRIBUIDOR	▶	COKTEL
REQUISITOS	▶	486/25, 8 MB
LANZAMIENTO	▶	1995

TEXTO: NACHO VALENCIA

Crea tu propio Imperio

CAESAR II

Si tu has nacido hecho para la arquitectura y tu vocación se ha visto frustrada, entonces espera a ver Caesar II. Con él podrás explayarte tanto estratégica como arquitectónicamente.

Supongamos por unos momentos que odias los juegos de estrategia, vamos que no te gustan demasiado y eres de los que no se comprarían uno. Y si te decimos que con este que te vamos a presentar no sólo puedes guerrear sino que, también, puedes levantar tu propio imperio de la nada, o sea jugar a las casitas pero algo más en serio, ya entiendes. Aquí no se trata de hacer la casa de Ken y Barbie; deberás construir acueductos, alcantarillados, vamos, ciudades enteras y cuando esto ya esté hecho entonces podrás librar las guerras que tu quieras en tus ciudades o en las que tu elijas contra quien tú elijas.



Supongoamos que esto no te termina de convencer, pues entonces nos veremos obligados a contarte cosas curiosas del juego a ver qué opinas. Una cosa muy curiosa es que puedes visitar montones de ciudades sin ánimo de lucha, simplemente para ver cómo la tienen construida y basarte en ella para construir tu Imperio, ya que si lo construyes con fallos defensivos no te durará ni un asalto, pues el enemigo no es tonto y va a ver en seguida tus puntos débiles si no los tienes bien cubiertos.

Cuando hayas visto la ciudad que deseabas ver entonces, si lo decides, puedes atacarla, bien para conquistarla o bien para robarla y tener más dinero para más mano de obra y esas cosas.

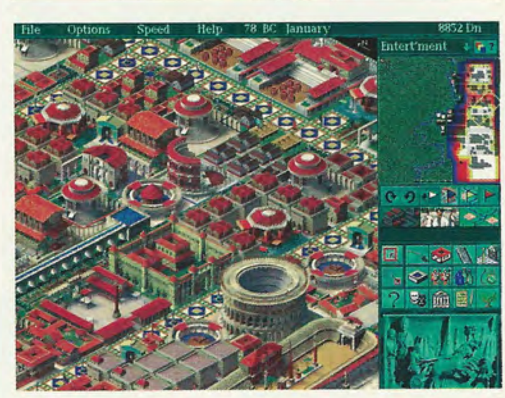
Pero no es una conquista normal; si te vas a conquistar Cartagena lo harás en elefante, si no te has quedado loco, en elefante como Atila al cruzar los Alpes, pero esperemos que tengas más suerte que el Rey de los Hunos y no se te queden colgados los elefantes a la primera de cambio como al susodicho.

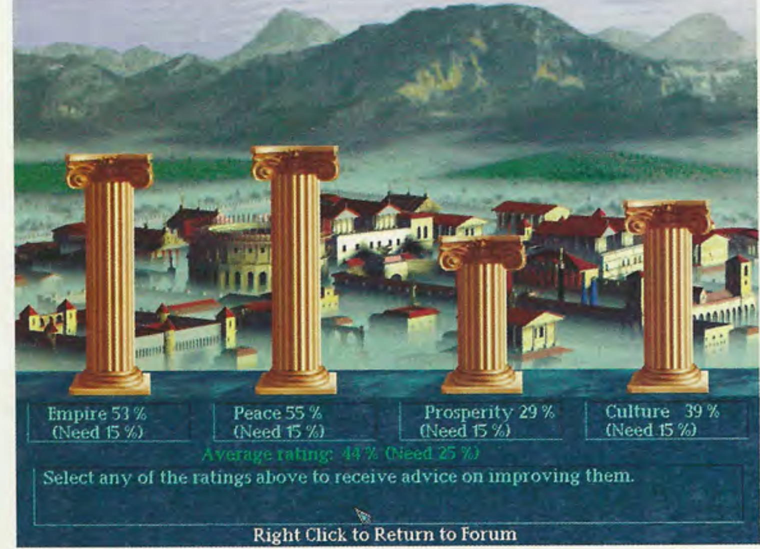
Sí, son cosas curiosas, y el juego a pesar de lo aburrido que pueda parecer es mucho más complejo de lo que aparenta, pero de fácil manejo, y engancha, engancha bastante.

Eso si, deberás mantener a los bárbaros lejos de tus posesiones ya que si les das un poco de tregua no se van a cortar un pelo a la hora de atacarte a ti y a todo lo que es tuyo, y puede que provoquen más desperfectos de los que te puedas imaginar.





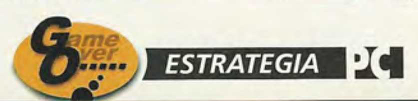




Bueno, lo dicho, que es un juego muy curioso y adictivo al que seguramente si de pequeño te gustaban los tentes y esas cosas pasarás muchas horas enganchado a él. Y la verdad es que no veas cómo se agradece eso de ver que has levantado un Imperio de la nada como lo puedes hacer con Caesar II.

Ahora ya si que te pica la curiosidad de cómo será el juego ¿eh?, pues no lo vas a saber si no te haces con una copia, y te podemos asegurar que aunque no seas un apasionado de la estrategia da igual, no es un estrategia pura y dura, tienes otras muchas opciones, y te van a gustar. ✦





Fantasía, terror o realidad

FANTASY GENERAL



DESARROLLADOR	SSI
DISTRIBUIDOR	PROEIN
REQUISITOS	486/33, 8 MB
LANZAMIENTO	1995

TEXTO: NACHO VALENCIA

Tal vez seas uno de esos a los que los estrategia normales le aburran. Pues bien, entonces Fantasy General es justo lo que estabas buscando.

Si estamos en lo cierto y eres de los que ya se han cansado de conquistar naciones y países, con aburridas tácticas de avance hacia el enemigo y soldados y fusiles con bayoneta, entonces pásate a Fantasy General.





En este juego, que viene de las manos de la desarrolladora SSI, no tendrás que luchar con los ingleses ni con los alemanes aliándote con los turcos, que va, te va a resultar bastante más divertido que todo eso ya que vas a vértelas nada más y nada menos que con bichos de todo tipo.

Si bien decíamos de Dark Omen que era uno de los que más variedad de enemigos tenía, Fantasy General no se queda atrás, aunque serás tu mismo el que lo vea con tus propios ojitos.





Si no te gusta un estrategia como Fantasy General no te gustará ninguno

Últimamente las compañías que hacen juegos de estrategia lo hacen muy bien por no utilizar otra palabra que quedaría algo más detallada pero bastante más basta.

Pero eso no es generalizado, ya que unas se decantan a hacer estrategias como Fantasy General, en el caso de SSI, o Fallen Haven, en el de Interactive Magic, que son algo diferentes y más divertidos que por ejemplo un rutinario Napoleón en Rusia, o esos que tu misión es la guerra entre países, que a veces pueden llegar a aburrir, pero de todas formas para eso hay cientos de desarrolladoras y miles de juegos de estrategia.



Si no te gusta Fantasy General difícilmente puedas encontrar el estrategia a tu medida ya que éste lo tiene todo, bueno, todo de todo no, pero sí un poco de todo y, además, lo combina perfectamente, multijugador con velocidad, velocidad con calidad gráfica, calidad gráfica con sonido aplastante y todo esto con una hambientación muy buena, ¿que qué más se le puede perdir a un estrategia?, pues poco más, tal vez que sea más innovador ya que la historia está un poco vista por juegos como Omikron o de nuevo Dark Omen.

Pero, de todas formas, es uno de los mejores estrategia que comentamos en este mes y estamos seguros de que va a ser un éxito.

Si no estás de acuerdo en lo de que las batallas mundiales son a la larga aburrida, no sufras, podrás jugar cinco guerras diferentes con los continentes que tu elijas, además de crear tu propia batalla. ✦





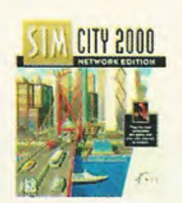
VALORACIÓN

89

CLÁSICOS · FANTASY GENERAL

DESARROLLADOR	MAXIS
DISTRIBUIDOR	ERBE
REQUISITOS	486, 8 MB
LANZAMIENTO	1994

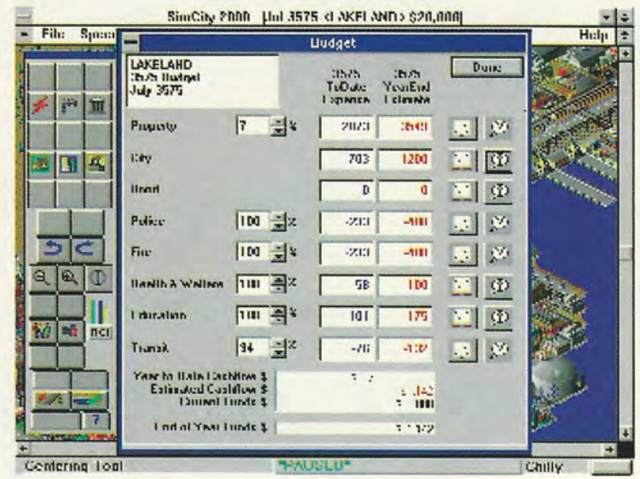
TEXTO: JUAN DEMIGUEL

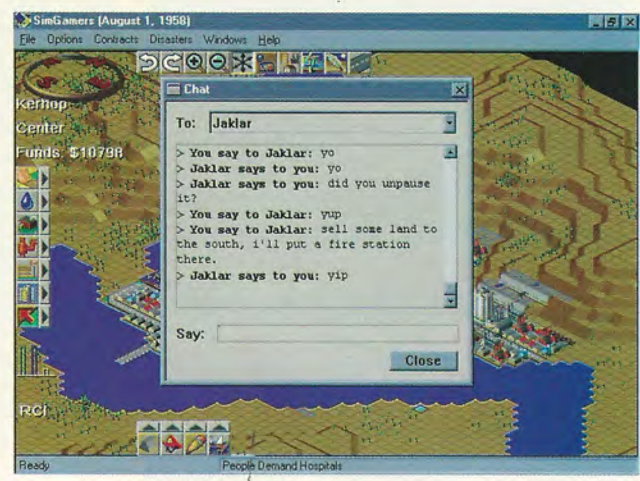


¿Tu ciudad favorita?

SIM CITY 2000

Con este simulador tendrás la sensación de cultivar un huerto, en el que en vez de crecer nabos, crecen edificios. También crecen el crimen, la polución, el juego, los atascos de tráfico y el paro. Quién sabe, a lo mejor acabas odiando un poco menos a tu alcalde. O quizá no.





Imagínate que eres el alcalde de una pequeña ciudad y tu única meta es verla crecer, desarrollarse y expandirse hasta ser una gran metrópoli. Y lo que es mejor, ni siquiera tienes que salir reelegido cada cuatro años, no. ¡Serás alcalde para siempre! O hasta que decidas apagar tu ordenador, por lo menos. Incluso puedes vivir hasta el 2600 d.C. si te da la gana.

Éste es, a grandes rasgos, el argumento del SimCity 2000. ¿Por qué 2000?, os preguntaréis. Pues veréis, hace la del pulpo de años, cuando los ordenadores iban a pedales, una novedosa compañía de software publicó un juego que se llamaba SimCity. El nombre de esta compañía, que llegaría a ser conocida a lo largo y a lo ancho del mundillo de los juegos de ordenador, era Simis, y no pudo tener mejor debut. El SimCity era una lección de originalidad, muy adelantado a su tiempo. El programa en sí no era tanto un juego como una simulación, de ahí el nombre del producto y, presumiblemente, de la compañía. No se trataba de una lucha de los buenos contra los malos, ni una descerebrada combinación de acción y muerte. Tampoco era una historia, una aventura o la cabina de mandos de ningún avión. En SimCity se te presentaba un micromundo, simulado por ordenador, y se te suministraban herramientas para manejarlo a tu gusto, los cambios sometidos al inexorable progreso del tiempo. Además, el micromundo estaba descrito con una sorprendente fidelidad y realismo. El objetivo era que te sintieras realmente al mando de una situación más o menos real.

Tras este primer éxito, Simis se dedicó a crear simuladores en la línea del primitivo SimCity, pero ambientados en otros espacios y escalas diferentes: SimAnt, SimEarth, SimTower, etc... Y en esto, finalmente, se publicó la muy esperada puesta al día del SimCity.

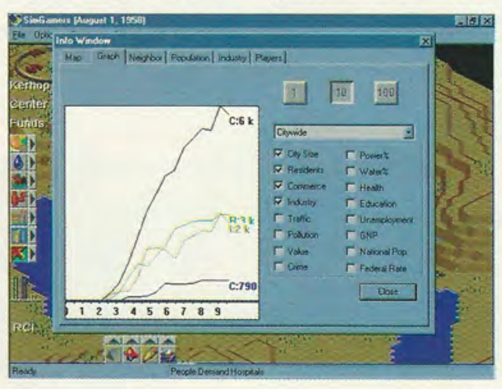
AÑO 2000

El SimCity2000 es un juego que virtualmente puede llegar al año 2000. No ha envejecido casi nada, sobre todo porque los gráficos, aunque carezcan de la espectacularidad de los de hoy en día, son muy adecuados y atractivos. El sistema de juego es por ventanas, muy al estilo del Windows95, pero bajo DOS, y la perspectiva empleada para representar tu ciudad es isométrica. Además, se emplea una resolución alta, por lo que la distancia de tiempo se hace aún menor.

Y, sobre todo, el SimCity2000 es un juego casi eterno porque nunca se ha intentado repetir lo mismo. O sea, que se trata de un juego bastante único. Existen numerosos juegos que se centran en el crecimiento y desarrollo económico, pero siempre a un nivel más comercial que político: Raylroad Tycoon, Transport Tycoon, AIV networks, etc. Pero ninguno tiene la simplicidad, la elegancia o el atractivo del SimCity2000. Es un juego que te hace *estar orgulloso* de *tu* ciudad, que te hace interesarte por ella, te hace preocuparte por la polución, el crimen o el tráfico, como si se trataran de un asunto personal. Y, aunque a veces pueda convertirse en algo lento, jamás se hace realmente frustrante.

DETALLES

Vale, si ya tenías el juego todo lo anterior más o menos te sobra: ya lo conoces. Y si no lo tienes lo que querrás saber son detalles. ¿Qué es lo que haces exactamente en el SimCity2000? Empezando por lo básico, lo que tienes que hacer es diseñar una ciudad de tal modo que la gente quiera ir a vivir a ella. Tendrás que conseguir

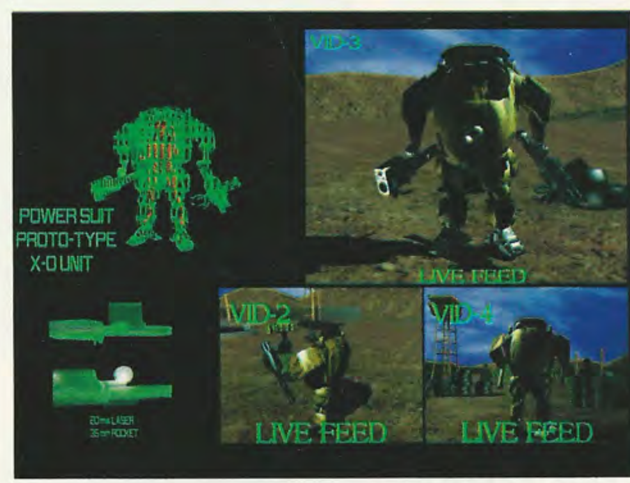








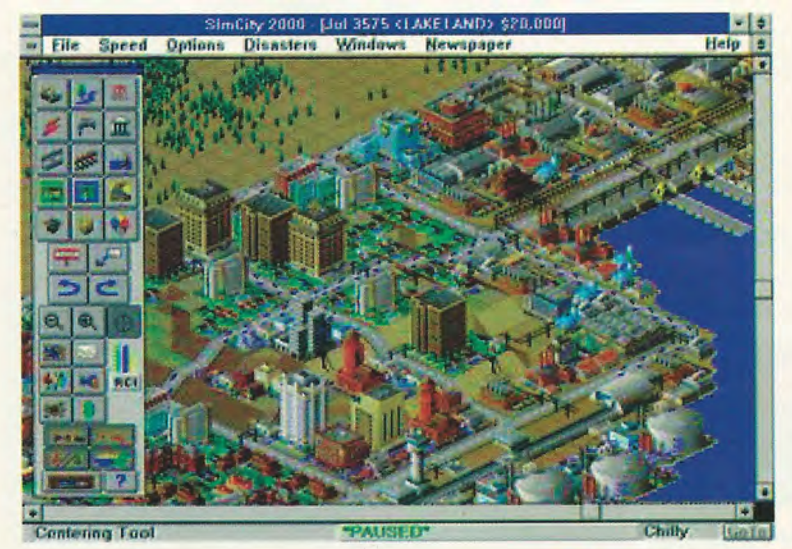




algún tipo de central eléctrica para suministrar energía a tus futuros habitantes, construir bombas de agua y tuberías para hacerla llegar a todos los rincones y diseñar (y construir) el sistema de transporte: carreteras, trenes, metro y hasta autopistas. Además, deberás decidir qué zonas dedicar a industria (que genera puestos de trabajo), cuáles a zonas residenciales (para que duerman los trabajadores) y cuáles a espacios comerciales (para que los trabajadores puedan comprar el pan y el periódico). Naturalmente, tu no construyes esas factorías y esas casas; para ello tienes que conseguir atraer a pobladores. Es como calificar terrenos.

Una vez que empiecen a llegar tus futuros vecinos, empiezas a necesitar más cosas. Necesitas policía para controlar el crimen y bomberos para controlar los incendios. Necesitas hospitales para cuidar a tus enfermos, y escuelas e institutos para educar a la juventud. Necesitas un puerto y un aeropuerto para tu industria y tu comercio. Tampoco debes olvidarte de los parques, los zoos, los puertos de recreo e incluso un estadio para el equipo local. Hasta tendrás que construir una penitenciaría para tus presos.

Por otro lado tendrás que encargarte de los problemas que tiene cualquier ciudad: el tráfico (¿más y mejores carreteras?), el crimen (¿más policía?), el paro (¿más industria?). Pero luego aparecen otros problemas, por ejemplo la contaminación: si disminuyes la industria y el tráfico disminuye la contaminación, pero menos industria significa menos trabajo, así que crece el paro. ¿Veis?, es un juego de equilibrio y desarrollo sostenible.



DINERO

Como ya habréis adivinado, todo esto cuesta dinero. Y para conseguir dinero tienes dos, fuentes: impuestos y préstamos. Los impuestos son una buena fuente de ingresos, pero súbelos demasiado y no vendrá nadie a vivir a tu ciudad. Los préstamos son muy útiles cuando se trata de acometer obras que no admiten dilación, como una nueva central eléctrica cuando la que tienes no da abasto, pero te costarán sus buenos intereses. Y hay que devolverlos. La educación, la policía y bomberos, y el mantenimiento de tu sistema de carreteras, también te cuestan su dinerito.

Incluso puedes tener unos cuantos desastres para animar la cosa. ¿Qué tal un incendio? ¿O una buena inundación? ¿Alguien se apunta a una catástrofe en tu central nuclear? Incluso puedes tener un monstruo del espacio exterior que destroce tu ciudad.

CONCLUSIÓN

El SimCity2000 es más un juguete que un juego. Puedes hacer bastante lo que quieras con él, no hay un objetivo determinado. Es además bastante educativio, ya que aparte de tomar consciencia de las preocupaciones de un alcalde de hoy en día, según pase el tiempo van apareciendo más y más cosas para usar en tu ciudad. Cuando la partida empieza, en el 1900 d.C., naturalmente no tienes reactores nucleares. Otro detalle curioso es la posibilidad de suscribirte a los periódicos que se publiquen en tu ciudad, que te darán importante información acerca de lo que quiere la gente.

El SimCity2000 es un juego completo, divertido, interesante, educativo, adictivo, eterno y dinámico. Si no has jugado nunca, no sé a que estás esperando. ✦



DESARROLLADOR	▶	BULLFROG
DISTRIBUIDOR	▶	E.A.
REQUISITOS	▶	386SX, 4 MB
LANZAMIENTO	▶	1993

TEXTO: JUAN DEMIGUEL

Cyborgs y grandes armas de fuego

SYNDICATE

Aviso a los padres: este juego contienen escenas explícitas de violencia, que dudosamente pueden afectar a los niños medio-psicópatas idiotizados por los medios de comunicación de hoy, pero que indudablemente harán emitir a los progenitores estremecidos gritos de horror y angustia.

Un futuro sombrío, regido por grandes corporaciones que se pelean por el dominio total. No existen reglas en este juego de poder. Los soldados de estas guerras futuras son civiles 'reclutados' y transformados en cyborgs, máquinas de matar mitad humanas y mitad cibernéticas. Portando un formidable arsenal de armas, estos cibersoldados siembran de muerte y destrucción las ciudades e instalaciones enemigas.

Éste es, a grandes rasgos, el argumento del Syndicate. En muchos aspectos, se trata de un juego sorprendente. Por una parte, el planteamiento, que en lugar de ponerte en el bando de los buenos-buenos-justicieros, te pone al mando de una fuerza cuyo único objetivo es la dominación total del mundo. Sin importar los medios. Además, no se limita el desarrollo a las misiones, sino que se incluye toda una parte dedicada a la administración de recursos y la investigación. Deberás 'reclutar' nuevos cyborgs, equiparlos como desees, mejorar sus capacidades naturales.

IMÁGENES

Se dice que una imagen vale más que mil palabras, y en el caso del Syndicate esto es más cierto que nunca. Bastan unos pocos segundos de acción para quedar atrapados por la atmósfera y el dinamismo del mundo de Syndicate. Las ciudades están plagadas de coches, peatones y policías, cada uno moviéndose a su antojo. Los edificios son adecuadamente complejos y sombríos, y la perspectiva isométrica rara vez se entromete en la experiencia del juego.

Pero la calidad se nota sobre todo en la claridad y nitidez de los gráficos, muy superior a lo que estábamos acostumbrados allá cuando el juego vio la luz, y en el realismo de las animaciones y explosiones. El resultado final es un 'look' muy particular, que sigue siendo interesante incluso hoy en día.

EL JUEGO

Pero, ¿cómo es el juego? -os estaréis preguntando. El desarrollo es bastante sencillo: ir haciéndose con el control del mundo, misión a misión, hasta lograr la supremacía absoluta. Cada misión se desarrolla en una distinta región de la Tierra, representada por un mapamundi. Las misiones disponibles dependen de las realizadas ya, de manera que poco a poco se va pudiendo acceder a más y más misiones distintas. Cuando se hayan completado todas las misiones, se podrá acceder a la última misión, situada en el océano Atlántico.



Los soldados de estas guerras son civiles 'reclutados' transformados cyborgs

Claro que no todo es tan fácil. En cada misión debes enfrentarte con un objetivo distinto, desde acabar con esta o aquella fuerza enemiga, pasando por escoltar a algún personaje importante, hasta robar algún objeto de una fortaleza enemiga. Para lograrlo, debes equipar hasta cuatro cyborgs que serán tus herramientas en cada misión. Cuanto más avanzados sean tus soldados, más daño podrán aguantar, más rápidas serán sus movimientos, y más inteligentes serán sus reacciones.

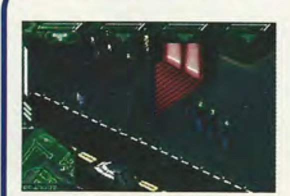
Tus enemigos son el resto de las corporaciones, con sus cyborgs y servicios de seguridad a la vanguardia, y la policía, una fuerza incompetente y despistada que se muestra por completo insuficiente para dominar la situación.



¿SÓLO MISIONES?

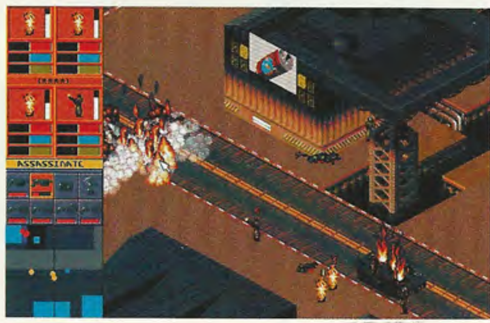
No, como ya hemos dicho, el juego es algo más. Entre misión y misión se desarrolla la fase estratégica del juego. Tienes que decidir qué fondos dedicas a investigar nuevas tecnologías para tus cyborgs, y qué fondos empleas en conseguir equipo y mejores soldados. Además, debes equipar a tus hom-

SYNDICATE WARS: UNA ESPERADA CONTINUACIÓN



Lanzado a finales de 1996, Syndicate Wars supuso el relanzamiento de Syndicate como pieza fundamental en el género de la estrategia. Muy similar en planteamiento a su antecesor, no obstante ha mejorado mucho en el aspecto gráfico. Aquí tenéis unos cuantos ejemplos.

















bres cuidadosamente para la misión en la que te propongas embarcarte a continuación.

Aunque muy simple, esta fase del juego permite dar un sentido de objetivo y continuidad a la aventura. También sirve para relajarse y romper el frenético ritmo de la acción dentro de las misiones. El hecho de ir desarrollando tú mismo nuevas y mejores armas y miembros cibernéticos para tus soldados ayuda a sentirse 'al mando', y a esperar con ansiedad el completar la siguiente misión para ver qué nuevos 'juguetes' se ponen a tu disposición.

VIOLENCIA

Quizás el Syndicate no sea uno de los títulos más originales de Bullfrog. Pero, desde luego, resultó ser un producto innovador en muchos aspectos. Para empezar, el uso que se hizo de los gráficos, en alta resolución y perspectiva 3D, fue la primera indicación de lo que los juegos de PC podían llegar a ser en el apartado visual.

Syndicate es un juego que hace uso inteligente de la violencia más explícita

Y lo más importante, Syndicate es un juego que hace uso inteligente de la violencia más explícita. No se trata de un juego de visceras y chorros de sangre, no. Con 16 colores hubiera sido bastante difícil, pero aún así la acción es de lo más salvaje que se haya visto en un ordenador. Y cuando salió el juego, no había precedente.



Cuando comienzas a disparar, empiezan a caer transeúntes entre charcos de sangre. Grandes bolas de fuego envuelven a los coches alcanzados, más o menos a propósito, por los disparos. Los ocupantes de los vehículos los abandonan envueltos en llamas, y se desploman en el suelo calcinados. Los coches de policía que acuden al escenario de la trifulca son destrozados con premura, y los fatigados miembros de las fuerzas de seguridad del estado no duran un asalto enfrentados a los cyborgs. Puedes virtualmente arrasar una ciudad. Sí, se trata de un juego salvaje, y no lo recomendaría mucho para los niños. Pero, ¡qué diablos! ¡Es divertido!

A DISTANCIA

En estos días, donde en juegos como el Quake II es posible reducir a tus enemigos a migas sanguinolentas, donde los moribundos se retuercen en el suelo aferrándose a los intestinos que les cuelgan por las heridas de sus pechos, el Syndicate no puede ser considerado ofensivo. Se trata de un juego violento, pero donde la violencia es consecuencia lógica del desarrollo y perspectiva del juego. No es consecuencia de un placer perverso y degenerado por parte de los programadores. Si se dispara en una calle llena de gente, caen peatones como moscas de mayo.

El Syndicate es un juego que ha sufrido el paso del tiempo, pero que aún conserva atractivos. Desde luego, si tienes oportunidad de hacerte con una copia del mismo (y si incluye al disco de misiones 'American Revolt', mejor), hazlo. Cuando menos descubrirás un clásico, y, ¿quién sabe? puede que acabe gustándote. ✦

VALORACIÓN

93

DESARROLLADOR	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	PROEIN
REQUISITOS	486/33, 8 MB
LANZAMIENTO	1995

TEXTO: JUAN DEMIGUEL

La amenaza de Marte

X-COM: ENEMY UNKNOWN



Más internacionales que la ONU. Más duros que Harry el Sucio. Más horteras que el payaso de Micolor. Cuando la Tierra se ve amenazada por un enemigo desconocido, son ellos los que le dan al callo y al gatillo. X-COM necesita un líder, ¿te sientes con fuerzas de tomar el mando?

Es increíble que un juego tan original, novedoso e innovador como es este X-COM: Enemy Unknown, esté basado en un argumento tan trillado. También conocido como UFO: Enemy Unknown, se ambienta en la Tierra, cerca del siglo XXI. Desde hace algún tiempo se han multiplicado los informes de avistamientos de OVNIs (en inglés, UFOs: *Unidentified Flying Objects*), y los gobiernos mundiales, alarmados ante la solución, han decidido crear una organización para lidiar con la amenaza: X-COM (del inglés *eXtraterrestial COMbat unit*). Y te han puesto a tí al mando.





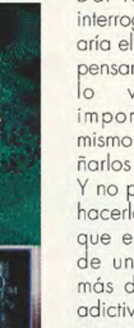




¿A qué os suena? Pues ahí acaba toda semejanza con casi cualquier juego con el que queráis compararlo. Por primera vez en tu ordenador, se concedió a los alienígenas un rango superior. En X-COM los marcianos son mucho más que carne de cañón, ahora son una verdadera raza, con su historia, sus variantes, su tecnología, etc. La llave para su derrota final reside en conocerlos mejor, así que a la vez que te esfuerzas por combatirlos, debes estudiarlos. ¿Cómo funcionan sus armas? ¿Y sus naves espaciales? ¿Cuál es su fisiología? ¿Y sus costumbres? ¿De dónde salen? Y, sobre todo, ¿qué es lo que realmente pretenden?

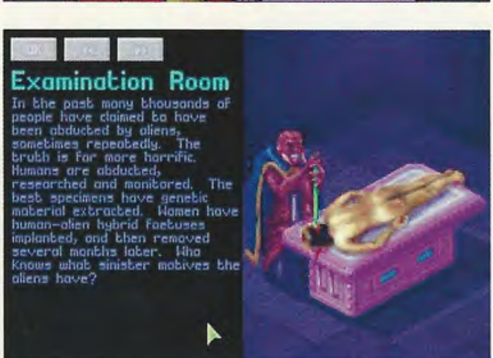


DESARROLLO

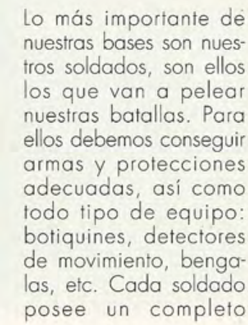


Dar respuesta a esos interrogantes os estropearía el juego, así que no pensamos hacerlo. Pero lo verdaderamente importante es que tú mismo querrás desentrañarlos cuando juegues. Y no podrás parar hasta hacerlo. ¿Por qué? Porque estamos hablando de uno de los juegos más desquiciantemente adictivos de la historia, por eso.

Pero primero un pequeño resumen de la mecánica del juego. El X-COM es una fuerza de combate cuyas bases pueden estar en cualquier lugar del planeta. Aunque en principio sólo podamos construir una base, pronto tendremos que empezar a expandirnos por la superficie terrestre si queremos vigilar la totalidad de nuestro planeta. En las bases podemos construir diversas estructuras: almacenes para guardar nuestro equipo y lo que rescatemos de los OVNIs enemigos (incluyendo cadáveres de los malditos bichos verdes), dormitorios para la tropa y nuestros científicos y técnicos, sistemas de defensa, radares para detectar los vuelos de las naves enemigas, hangares para guardar nuestros propios vehículos, etc. Es fundamental construir unos cuantos laboratorios para investigar a los alienígenas y desarrollar nuevas tecnologías, y talleres para fabricar el equipo producto de nuestra investigación. Ni que decir tiene que todo te costará un buen dinero. Para conseguir el tan preciado capital, puedes hacer dos cosas: conseguir que los gobiernos mundiales te financien más y mejor (manteniendo a los extraterrestres a raya), o vender equipo construido en tus talleres (lo que acaba siendo tu fuente principal de ingresos).







Lo más importante de nuestras bases son nuestros soldados, son ellos los que van a pelear nuestras batallas. Para ellos debemos conseguir armas y protecciones adecuadas, así como todo tipo de equipo: botiquines, detectores de movimiento, bengalas, etc. Cada soldado posee un completo











juego de características, que van desde su destreza con las armas de fuego, hasta su valentía. Si tratamos bien a nuestros hombres (o sea, conseguimos mantenerlos vivos combate tras combate), ellos nos recompensarán mejorando sus habilidades.

Esta fase del juego se desarrolla frente a un globo terráqueo, donde están señaladas nuestras bases. Más pronto o más tarde aparecerá en nuestros radares un contacto OVNI. Ahora es el momento de lanzar nuestros interceptores para derribarlo. También es posible esperar a que se pose y localizar su punto de aterrizaje. Entonces es hora de mandar a núestros chicos a la acción.

COMBATE

Y es ahora cuando comienza de verdad la acción. X-COM posee una de las mejores simulaciones de combate táctico realizadas hasta la fecha. Se trata de controlar un pequeño grupo de hombres individualmente, en su tarea de acabar con toda oposición extraterrestre. Típicos tipos de misión son: asaltar OVNIs y explorar OVNIs derribados, defender ciudades atacadas por los alienígenas, defender tu base de ataques extraterrestres y invadir y destruir bases del enemigo.

Derrotar a una raza alienígena, reside en conocerla mejor

La acción se desarrolla por turnos, pero es bastante dinámica. Primero mueves y disparas a los alienígenas, y luego el ordenador hará lo mismo con tus hombres. Las acciones que pueden realizar los soldados son muy variadas, y van desde agacharse y disparar, a lanzar granadas o utilizar equipo, o hasta curar a compañeros heridos por el fuego enemigo. Todo representado en un terreno muy variado, con paisajes como granjas, ciudades, bosques, desiertos o regiones cubiertas por hielo. La perspectiva elegida es la isométrica, con cambios de elevación y acción dentro de edificios y naves espaciales.

En cuanto a enemigos, no nos podemos quejar. Existe una buena selección de tipos de alienígenas distintos. Por lo visto, los típicos hombrecillos verdes mandan sobre la invasión, pero utilizan multitud de criaturas distintas, obtenidas mediante la ingeniería genética y una cuidadosa selección. Además, poseen un armamento variado, y, por cierto, mucho mejor que el tuyo.



EL GANCHO

¿Dónde está la magia de este juego? En dos cosas fundamentalmente. La primera es el combate táctico, que resulta ser adictivo y entretenido. La variedad de misiones retrasa el momento en el cual empiece a parecer repetitivo, y además siempre quedan armas y enemigos nuevos por descubrir. Por otras parte, el gancho a largo plazo es el continuo desarrollo de la historia.

Los detalles de la invasión van siendo desvelados poco a poco, según vayas investigando en tus laboratorios. Las autopsias y exámenes de especímenes vivos alienígenas te van haciendo conocerles mejor, mientras que la comprensión de la tecnología extraterrestre va poniendo más y más juguetes nuevos en tus manos para enfrentarte a la amenaza. Así que, siempre hay una investigación que terminar, una nueva arma que probar y una nueva especie alienígena a capturar para viviseccionarla.

AHORA

X-COM sólo tiene un pequeño gran defecto: está lleno de bugs. Aunque posteriores versiones y *patches* alivien el problema, el caso es que siguen ocurriendo una buena cantidad de cosas extrañas. Pero no tiene ningún otro gran problema. X-COM: Terror From The Deep, su continuación, es virtualmente idéntico a este Enemy Unknown, pero con mejores gráficos, mayores misiones y una I.A. muy mejorada. La segunda parte también es bastante más difícil. Incluso ahora, en 1998, estos juegos siguen siendo una buena compra. Sobre todo, teniendo en cuenta que están publicados en una edición a bajo precio. Si te gusta el combate táctico, esto es de lo mejor que vas a encontrar.

Claro que también puedes ir y comprarte el X-COM: Apocalypse. Pero eso es otra historia, que debe ser contada en otra ocasión. ¿Qué tal unas páginas más adelante? ✦



DESARROLLADOR	BLUE BYTE
DISTRIBUIDOR	E.A.
REQUISITOS	486DX/33, 8 MB
LANZAMIENTO	1995

TEXTO: NACHO VALENCIA

La consagración de la estrategia



BATTLE ISLE 3



Antes de empezar a jugar con Battle Isle asegúrate de que eres un buen estratega. Pero si no es así no te preocupes, podrás empezar con los mapas especiales para aprendices. Suerte y ándate con mucho ojo.

Después de eliminar el sistema robótico de los "Titan's Net" la paz reinaba en el mundo de Chromos, pero durante no demasiado tiempo.

Se supone que entre los mundos reina una paz firmada por los dirigentes de éstos, pero siempre existía una cierta hostilidad entre ellos.

Esta hostilidad se convertiría más tarde en odio y llegarían los problemas. Una devastadora tormenta dejará casi arrasada la isla de Beldhar. Más tarde, los gobernantes de Drullian harán que el transporte de mercancías sea destruido, quedando solamente un superviviente, Caro.

El jugador será Caro, el único superviviente de la destrucción del transporte y su misión es establecer un nuevo imperio. Esto no será fácil ya que deberás estar dotado de una gran precisión táctica y llevar todas tus avanzadillas con máximo cuidado.

Tendrás que conseguir tu propio ejército y el terreno donde debas levantar el nuevo imperio debe estar lejos de las líneas enemigas.

Al comienzo de cada misión el emperador te informará de cuál es tu objetivo, todo esto por supuesto en tiempo real, ya que Battle Isle es un juego basado en la realidad de movimientos y efectos especiales.

Cada objetivo se complicará a medida que avances en la misión, pero nada será imposible, simplemente deberás tener mucho cuidado en todo lo que hagas.

Un montón de secuencias de vídeo y animaciones te sumergirán más aún en la historia de Battle Isle, lo que te sorprenderá bastante, ya que están bastante trabajadas.



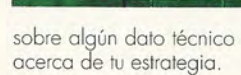




Como estrategia tal vez sea un poco complicado de manejar; tal vez deberían haberle metido un interfaz que fuera algo más sencillo de manejar, ya que son tantas las opciones del jugador y están tan desordenadas que puede liar al más habilidoso.

Deberás estar muy atento a las escenas de vídeo ya que te pueden avisar de algo importante o darte información sobre algún dato técnico acerca de tu estrategia.





El mapa donde se desarrolla la acción es bastante claro, aunque lo podría ser más. Tal vez lo hayan recargado demasiado. Los movimientos de los muñecos son bastante decentes.

El juego cuenta con un Plug & Play, así que no hay necesidad de ajustar el juego manualmente.

Le han añadido ocho mapas de fácil comprensión para los principiantes, algo muy bien hecho ya que si no los novatos están perdidos. Los mapas están muy bien texturizados, y las luces y las sombras están muy bien colocadas, de tal forma que hay momentos del juego que son casi reales, (con una 3DFX). ✦









DESARROLLADOR	ACCOLADE
DISTRIBUIDOR	E.A.
REQUISITOS	486/DX, 8 MB
LANZAMIENTO	1996

TEXTO: LETICIA KRAHE

Viaje por las estrellas

STAR CONTROL 3

Star Control 3 nos propone, y nunca mejor dicho, un viaje por las estrellas en busca de poder y dinero. Lo que podríamos denominar, de otra forma, como el "Elite" de los noventa.

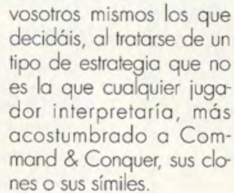


Han pasado muchos años desde la aparición de un juego que muchos recordarán. Se trata de Elite, un simulador de piloto galáctico, por definirlo de alguna manera, en el que nuestra misión consistía en transportar mercancías, bien legales o ilegales, armas, comida, etc..., y hacer frente a los peligros que nos esperaban para lograr culminar con éxito nuestra misión.

Star Control 3, como buen continuador de esta idea, sigue haciéndose fuerte en este concepto, claro está, más evolucionado y adaptado a los nuevos géneros y jugadores, en el mismo que proponía este juego de Spectrum.

EL CONCEPTO

En Star Control 3 desempeñaremos el papel del comandante de una nave en el que deberemos conseguir llevar a cabo con éxito diferentes misiones, bien sean de transporte o destrucción, o incluso de escolta. Algo parecido a Privateer, a lo mejor sin ese despliegue de medios, pero con una insistencia mayor en el concepto de juego.



Si se tratara de estar hablando de todas las posibilidades de juego, se podrían llenar varias páginas, así que, en este comentario, os daremos como dato únicamente en qué se basa el concepto de juego, para que seáis vosotros mismos los que decidáis, al tratarse de un tipo de estrategia que no es la que cualquier jugador interpretaría, más acostumbrado a Command & Conquer, sus clones o sus símiles.

LOS ALEDAÑOS

Gráficamente el juego está muy elaborado, contando con diseños muy atractivos y muy en la línea de lo que el jugador podría esperar de un juego así, sin que en ningún momento decaiga, todo el cúmulo gráfico está cuidado. Una mención especial a las animaciones, que ayudan a meter en ambiente al jugador. Por otro lado, el decir que los efectos visuales están bastante logrados, consiguiendo una mayor espectacularidad y realismo; explosiones, luces y demás aspectos están bastante bien conseguidos, si bien no son los mejores que hemos visto, pero si se puede decir que logran cumplir el expediente de manera satisfactoria.









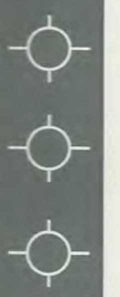
El sonido también es otro de los puntos fuertes, y al igual que hemos dicho de los gráficos, podemos decir lo mismo del sonido, que está muy bien tratado y escogido. Todas las músicas contribuyen a aumentar el realismo de la partida y a meter en ambiente al usuario, al igual que los efectos de sonido, que son también muy apropiados. Las músicas, entre "galácticas" y "épicas", no muy lentas y que suenan de fondo en una partida en la que no prima la acción arcade (como en muchos de los juegos de este tipo) son un acierto.

Por lo demás, todo es correcto, la interacción entre el argumento y tipo de juego y lo que en realidad ofrece una partida con Star Control 3 es el adecudado, sin defraudar en absoluto y llegando a plantear una partida muy interesante y amena.

Un buen concepto, una buena historia, una buena evolución, buenos gráficos, buen sonido...

¿Qué más se puede pedir?... eso sí, apto para estrategas tranquilos e imaginativos. ✦





Campeón de campeones

WAR HAMMER

DESARROLLADOR	MINDSCAPE
DISTRIBUIDOR	PROEIN
REQUISITOS	486/66, 8 MB
LANZAMIENTO	1996

TEXTO: NACHO VALENCIA

Para algunos, los afortunados que conocen toda la saga de War Hammer, éste será una continuación más de lo que en su día fue el estrategia por excelencia, más mejorado, más completo y con un sonido y efectos sonoros que son capaces de aterrar al mismísimo Stephen King.











Para los que no saben de dónde viene seguramente pensarán que es el mejor estrategia que han visto nunca, pero eso es difícil, porque quién no conoce War Hammer, pues todo el mundo aficionado a los videojuegos sabe que todas las revistas y críticos del mundo lo han definido como el mejor estrategia hecho hasta ahora; y nosotros vamos a cambiar el destino de esta saga y a dejar que continúe, y así con un poco de suerte la gente de Mindscape siga por mucho tiempo llevando a cabo proyectos tan alucinantes como éste.

A lo largo del juego nos encontramos con encarnizadas luchas que deberás librar sin pudor y sin miedo, creando ríos de sangre que nazcan desde los cuerpos de los sirvientes del Horned Rat.

Tú y tu ejercito de mercenarios deberéis librar al mundo de las ordas de orcos salvales y malévolos que se intentan hacer con el poder del lugar donde estés, y no te será fácil librarte de ellos: son muchos y algunos muy feroces.

Este juego nos hace recordar a "Diablo", también uno de los mejores en su género, que es el mismo que el de War Hammer y cada uno tiene su encanto, que aunque son muy parecidos cuentan con matices diferentes como, por ejemplo, las texturas de los decorados o el sonido les hacen diferentes el uno del otro, así que si te gustó Diablo alucinarás con War Hammer. No sabemos si tu eres un apasionado de los estrategia, pero si lo eres y no tienes en tu poder War Hammer: Shadow of the Horned Rat te pierdes una de las mejores experiencias que podrás tener con los estrategia.

Más de 40 batallas diferentes, que incluyen efectos visuales sorprendentes y un modo de competición estratégica, puedes elegir tus armada mercenaria entre más de 25 tropas.

Todas las batallas que libres en War Hammer llevarán una línea realista y ordenada.

Una engine muy buena que presenta todas sus batallas en un entorno 3D a tiempo real, más de 25 animaciones de "storytelling" alucinantes, un sonido que como ya hemos dicho es bestial y miles de sprites rendeados en highcolor en ocho direcciones diferentes para una realidad de movimiento que no deje nada más que desear.

En definitiva, War Hammer es la saga de estrategias que ha marcado época; aunque contra gustos y colores no hay nada escrito opinamos que es el mejor con diferencia, pero no éste en concreto, cualquiera de sus antecesores de la misma familia es bestial, y éste es capaz de dejar por detrás suyo a cualquier juego de estrategia que conozcas, y no nos referimos a aventuras gráficas, sino a estrategia pura y dura. ✦






VALORACIÓN



DESARROLLADOR	▶	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	▶	PROEIN
REQUISITOS	▶	P100 16MB
LANZAMIENTO	▶	1998

TEXTO: LETICIA KRAHE

Unos gusanos muy simpáticos

WORMS 2

Es la segunda entrega de un fabuloso juego que nos ha hecho disfrutar como verdaderos macacos. Después del gran éxito obtenido con la primera parte, Microprose lanza al mercado Worms 2, con el que podemos llegar a disfrutar más que con su antecesor.







Es un juego que se ha desarrollado tras el éxito obtenido en la primera parte que vendió más de 500.000 copias en Europa, se han mejorado muchas cosas y, por tanto, los requisitos mínimos han subido desde la última versión.

EL JUEGO

En Worms 2 volvemos a manejar a nuestra patrulla o escuadrón de 4 Worms armados con todo un arsenal y, además, contamos con nuestras amigas las ovejitas, las cuales intentarán destrozar a otros equipos. En esta segunda entrega podemos competir hasta con siete equipos diferentes.



El juego consiste (para quien no haya tenido oportunidad de disfrutar de Worms 1) en ver quién acaba antes con los gusanos del contrario (bien sea el ordenador u otro jugador). En cada disparo tendremos que darle el grado y la fuerza correspondiente para darle a otro de esos gusanitos tan juguetones.

TÉCNICAMENTE

Realizado en 2D y para SVGA, los gráficos son realmente bonitos, atractivos y con un toque infantil. Los gusanos son regordos, cabezones, con los ojos saltones y muy graciosos.

Como en la primera parte, el juego tiene un generador aleatorio de fases y eso le hace que el juego gane en interés al poder jugar siempre con un mapa diferente, es decir, que contamos algo así como con "infinitas pantallas". Worms 2 cuenta, aproximadamente, con unos 8000 frames de animaciones.

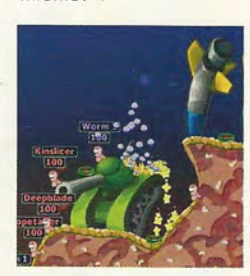


EN CONCLUSIÓN

Es un concepto de juego antiguo que han retomado y han hecho un superventas. Los conceptos de juegos simples son, al fin y al cabo, los reyes del entretenimiento. ✦

ARMAS

Bazookas: Ya las conocemos, pueden hacer daño de hasta 50 puntos de energía.
Granadas: No están afectadas por el viento y causan un máximo de hasta 50.
Granadas de fragmentación (Cluster bombs): Explotan en cinco trozos que, a su vez, producen un daño entre 15 y 20.
Ovejas (Sheep): Saltan por encima de todos los obstáculos que se encuentran y se explotan, bien cuando nosotros queramos, bien cuando se acabe el tiempo.
Escopeta (Shotgun): Dispara dos ráfagas causando sobre 20 o 30 puntos de daño.
Metralleta (Uzi): Resta 30 puntos de daño al otro gusano.
Lanzagranadas (Grande launcher): Dispara siempre a la máxima fuerza y explota en cinco trozos. La dirección de cada trozo depende del ángulo de impacto y de la velocidad.
Bomba de petróleo (Petrol Bomb): Desprende llamas a izquierda y derecha de su punto de impacto.
Misil dirigido (Homing Pigeon): Misil semi-inteligente teledirigido.
Vacas locas (Mad Cows): Ni saltan ni se apartan, pero en cuanto chocan con algo explotan.
Super Oveja: Podrás volar.
Ataque Ovejero: Air Strike pero con ovejas. Es totalmente paranoico pero muy gracioso.
Mujer vieja: Confundida, andando, dinamita a punto de estallar (exactamente 10 segundos).
Jarrón Ming: Como la dinamita se fragmenta en 3 trozos y cada uno de ellos produce un daño de 75 puntos.



VALORACIÓN

88

Azules contra Grises

GETTYSBURG!

DESARROLLADOR	FIRAXIS
DISTRIBUIDOR	E.A.
REQUISITOS	P90, 16 MB
LANZAMIENTO	1997

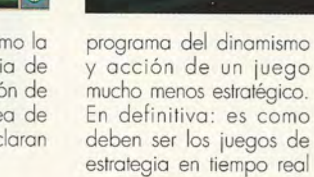
TEXTO: JUAN DEMIGUEL

Déjate barba. Déjate mostachos. Déjate patillas. Déjate de tonterías y léete esto, ni siquiera te tiene que interesar la Guerra Civil americana. Pero si conoces el nombre de Sid Meier sabrás que estamos hablando de Estrategia con mayúscula. Y si no le conoces, vuélvete a tu planeta.









Gettysburg! es, como esperamos que ya sepáis, el primer producto del desarrollador Firaxis, fundado (entre otros) por Sid *'Civilization'* Meier, tras su partida de Microprose. En palabras del famoso diseñador, este juego ha sido un sueño de niño hecho realidad. Y se nota, porque Gettysburg es, a la vez algo muy viejo y una auténtica revolución.

Viejo es, entre otras cosas, el argumento del juego: la Guerra Civil Americana. Más concretamente, la batalla de Gettysburg, que duró tres días y enfrentó a casi 70.000 soldados confederados, mandados por Lee, contra unos 100.000 yanquis a las órdenes de Meade. El resultado fue un combate indeciso, pero que forzó a Lee a abandonar Pennsylvania y a refugiarse en su Virginia natal hasta ser derrotado finalmente por el general U.S. Grant.

Y lo realmente novedoso es que estamos hablando de un *wargame*, ¡pero en tiempo real!. Todo el juego está basado en la exactitud histórica como premisa: los ejércitos, la topografía de la batalla, las reglas de resolución de combate, los generales implicados y sus tácticas personales, etc. Pero sin hexágonos, sin turnos y sin fases de juego. Tus hombres se mueven, disparan y soportan el fuego enemigo como si estuvieran vivos. Tus generales se agitan sobre sus caballos, de un lado a otro del campo de batalla, repartiendo órdenes e inspirando ánimo en las tropas. Las baterías de artillería cargan y disparan sus cañones constantemente.

TÁCTICA

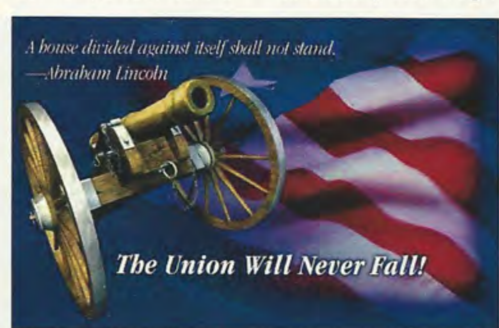
El *Gettysburg* es un juego sobre tácticas, principalmente. La superioridad numérica no es el factor más importante para determinar el vencedor de cada uno de los combates que se pueden jugar. Son cosas como la moral, la experiencia de tus tropas, la situación de la artillería o la línea de batalla, las que declaran un vencedor.

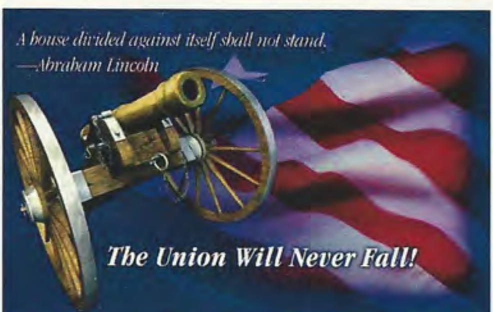
Pues no tanto, porque las posibilidades son casi ilimitadas. De hecho, una vez en el campo de batalla, tenemos todas las opciones de que disfrutaron Lee, Sherman, Jackson o Grant. Cada batalla es una oportunidad para ensayar algo distinto, una nueva táctica. Y, si las cosas se ponen difíciles, siempre podemos pausar el juego y reflexionar sobre nuestros próximos movimientos. Y la adición del tiempo real dota al programa del dinamismo y acción de un juego mucho menos estratégico. En definitiva: es como deben ser los juegos de estrategia en tiempo real si quieren seguir siendo de estrategia.

REALIZACIÓN

Hay dos partes importantes en cuanto a la realización técnica del juego se refiere: los gráficos y efectos sonoros, y el interfaz. Los primeros cumplen su propósito, en ocasiones correctamente, otras veces espectacularmente. Los gráficos de las unidades parecen dotados de vida propia, son muy detallados y están magníficamente animados. El paisaje y el mapa, sin embargo, tienen una calidad algo inferior, aunque siguen siendo perfectamente adecuados al estilo de juego buscado. El sonido tiene mucha categoría, y, sobre todo, muy atmosférico. En mitad de la batalla se oyen los disparos de los mosquetes, los gritos de los moribundos, los relinchos de los caballos y las órdenes de los oficiales.

El interfaz merece una mención aparte, porque consigue hacer fácil lo difícil. Toda la complejidad del juego se resume en una sola barra de herramientas, cuyo dominio se adquiere en diez minutos. Es de lo mejor que se puede encontrar en un juego de este estilo. ✦





VALORACIÓN

92

DESARROLLADOR	INTERACTIVE MAGIC
DISTRIBUIDOR	FRIENDWARE
REQUISITOS	486/66, 8 MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: NACHO VALENCIA

La dificultad se adapta a ti

FALLEN HAVEN

El planeta New Haven estaba destinado a ser un planeta paradisíaco, algo parecido a la Tierra si se le suprime el hambre, las guerras y todo lo negativo que se te pueda pasar por la cabeza acerca de tu planeta.

Sería un lugar que colonizarían los antiguos habitantes de la Tierra, es decir, nuestra generación década arriba, década abajo más o menos. Pero eso sería antes de que estallaran las guerras entre los países vecinos, que las comunidades crearan una guerra civil entre ellas y, lo que es peor que cualquier cosa, antes de que los Aliens llegaran a pisar el planeta.

Los aliens sólo tienen fijado en su cerebro dos órdenes primarias: matar y colonizar el New Haven.

Esto no es sino un peligro más grave que ninguno de los que te puedas imaginar; puedes hacerte una idea de lo que pasaría si los aliens llegaran hoy en día a la Tierra, pues tal y como están las cosas podría pasar de todo y lo más seguro que nada bueno. Seguramente pasarían dos cosas, que nos aniquilaran o que les aniquiláramos, pero seguramente los gobiernos de las principales potencias mundiales se matarían entre sí para conseguir la primicia de conocer el mundo alienígena, su anatomía, además de su tecnología y su armamento. Ya sabemos cómo se mueve el mundo hoy en día, y tal vez los aliens hayan llegado para acabar con eso y hacerse con un planeta que, si sigue este camino, acabaría extinguiéndose de igual manera con la que se levantó, con guerras y muertes.







Pues eso será lo que tu evites en Fallen Haven: la destrucción y la colonización alienígena del New Haven, y desde aquí te puedo asegurar que no es fácil, y si piensas que es un estrategia aburrido estás equivocado. Tal vez sea una historia un poco pobre pero vende como nada y, además, los chicos de Interactive Magic se lo han currado bastante en el aspecto gráfico del juego, lo que le convierte en una estrategia bastante vistoso que casi no parece un estrategia.







A la hora de hacer un estrategia lo más importante es la inteligencia artificial de los enemigos, poder elegir el nivel de dificultad y esas cosas para que no te arrasen demasiado pronto y disfrutar del juego; y eso lo harás con Fallen Haven, ya que es un estrategia hecho para estrategas y no estrategas a los que simplemente les gustan los juegos de todo tipo. ✦



Por fin algo original

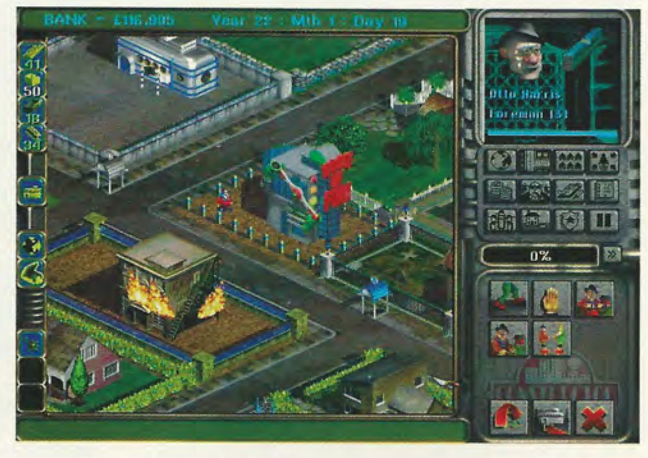
CONSTRUCTOR

DESARROLLADOR	ACCLAIM
DISTRIBUIDOR	NEW SOFTWARE CENTER
REQUISITOS	P100, 16 MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: LETICIA KRAHE

Constructor es una mezcla entre la serie "Sim" de Maxis y el más puro sentido del humor de las Islas Británicas. Como casero tendrás que procurar que tus inquilinos vivan la mar de cómodos mientras engordas tu cuenta corriente con nuevas construcciones. Pero ten cuidado con la Mafia y la Policía, que están al acecho.





Constructor es un juego de estrategia que se sale ligeramente del molde creado por otros como Command & Conquer o la serie "sim". Constructor aporta lo justo para que no se le pueda meter dentro del saco de los "clones" de un estereotipo o perfil de videojuego ya inventado.

Lo cierto es que es bastante extraño el hecho de que una compañía desarrolladora y distribuidora, precisamente especializada en otro tipo de producto como es el arcade, se ponga manos a la obra con un género que aparentemente no cubre su trozo de mercado o respeta la política de lanzamientos de la empresa.

Pero les ha salido bien y los chicos de Acclaim deben de estar dando palmas con las orejas. Tras la buena acogida que Constructor ha tenido a nivel europeo y americano y lo bien que ha funcionado en ambos mercados, segunda parte está garantizada, o al menos, el seguimiento de la línea.

Como decíamos al principio, Constructor es un juego que mezcla una estrategia pausada tipo Simcity, mezclada con algo de los juegos estratégicos de bullfrog (su serie "theme...") y los conceptos más interesantes de la estrategia en tiempo real.

Lo que deberemos de hacer en el juego es básicamente construir edificios y atenderlos, amén de los que ya existen, asumiendo e intentando controlar todos los problemas que se nos presenten, vigilando los recursos y el dinero que tengamos.

El juego está muy bien realizado y toca el perfil de un usuario digamos que "más tranquilo", que no busca el recreo visual, aspecto en el que el juego flaquea ligeramente, y le gusta más la estrategia de "alto standing", sin enzarzarze en problemas de otro tipo que no sean el de ejercitar las neuronas y probar la propia solidez del juego y dejarse sorprender por sus detalles o comportamientos.

Básicamente, Constructor presenta un interfaz bastante claro del que podremos obtener toda la información que necesitemos para jugar y poder ver la representación y datos de nuestro estado dentro de la partida.

La ciudad o barrio se representa mediante el uso de la perspectiva isométrica, al igual que lo hace Simcity o Theme hospital, quedándonos más bien con el parecido al segundo, siendo todas las construcciones y elementos gráficos de mayor tamaño que los representados en Simcity.

Por otro lado, el hacer una mención especial, además de la originalidad y concepción del juego, al especial detalle con el que se han modelado algunos de los edificios, no todos.

El aspecto visual no es de lo mejor, si bien es cierto que cuenta con una gran cantidad de detalles como es la representación de todos los personajes que toman juego durante de la partida, los marcadores o animaciones intermedias o cutscenes, si se puede decir que ninguno de estos elementos cuenta con la calidad suficiente que hubiera sido necesaria en cualquier otro esquema de juego en el que el aspecto gráfico fuera uno de los pilares fundamentales, pero, gracias al cielo, los gráficos en Constructor son únicamente un elemento más que ayuda a que el resultado final no desmerezca.

El aspecto sonoro también está muy cuidado, desde los FX a las bandas sonoras. Realmente bien.

En definitiva, Constructor es un soplo de aire fresco al tan ya viciado mercado de la estrategia para PC en donde una gran cantidad de compañías han basado sus desarrollos en esta vertiente en clones e imitaciones de Command & Conquer y Warcraft. ✦





VALORACIÓN

85

DESARROLLADOR	BULLFROG
DISTRIBUIDOR	E. A.
REQUISITOS	P90, 16 MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: JUAN DEMIGUEL

¿Quieres ser malo?

DUNGEON KEEPER

Admitámoslo: ser malo es divertido. No hay que pensar en los demás, no hay que tener ideales, no hay que respetar los principios... (¿qué principios? -la redacción). Ni siquiera tienes que ordenar tu cuarto. Si te mola el plan, ¡enhorabuena!, porque este Dungeon Keeper es lo que has estado esperando.

Un bello país, lleno del verdor de los árboles, los colores de las flores, el canto de los pájaros al despertar... ¡Puagh! ¡Que asco!. Realmente es como si sus habitantes estuvieran deseando ser esclavizados. ¿Y quién mejor si no tú?

Como el nombre del programa indica, es el momento a jugar a ser el verdadero Maestro de la Mazmorra. Tu primer y último objetivo en este juego es conquistar el inframundo de un idílico reino épico-medieval, inundando el subsuelo con tus cavernas y tus diabólicos sirvientes, segando la vida de los virtuosos héroes del lugar. El único código de honor es la ley del más fuerte.





Como siempre, Bullfrog jugó a sorprender. Y ganó. Comenzando por una idea novedosa, y aderezándolo con un desarrollo original, dio a luz un juego inclasificable. Tiene un poco de todo: administración de recursos y combate táctico (¿Alguien ha dicho Command&Conquer?), un poco de magia y monstruos escamosos (¿AD&D a la de dos? ¿A la de tres?... ¡Adjudicado !), planificación y utilización de espacios (¿SimCity2000? ¿Hemos oído SimCity2000?). En fin, un poco de cada una de las fuentes de la que mana la estrategia y la fantasía. Y, por supuesto, el inconfundible toque de Peter Molyneux y Bullfrog, en general.

Tantos elementos distintos, tantas cosas para hacer, inevitablemente crean un juego complejo. Pero la curva de aprendizaje está bastante bien ajustada, de manera que cada uno de los detalles del juego es introducido poco a poco, dándote tiempo para asimilarlo y aprender a utilizarlo correctamente. Y, sobre todo, el interfaz es cómodo, intuitivo, y pocas veces se entromete en el curso de la acción.

AL GRANO

Vale: lo primero es la mazmorra. Los infatigables (o casi) esclavos que van a hacer todo el trabajo sucio por ti son unas extrañas y deformes criaturas, llamadas imps. Son las únicas criaturas que vas a poder conseguir mediante un hechizo, pero ojo, cada una te costará dinero. Y cuantas más tengas, más te costará la siguiente. Estos diablillos se encargan del mantenimiento de tus dominios, y es a ellos a quienes puedes ordenar que excaven tu mazmorra. Señálales un lugar para cavar y raudos partirán a retirar la tierra. Y si no son lo bastante rápidos, siempre puedes abofetearlos un poco para que espabilen. Recuerda: se trata de ser malo.

Una vez que tengas unas pocas estancias excavadas, puedes empezar a llenarlas con habitaciones. Cada habitación cuesta dinero, y todas sirven para un propósito específico: las pollerías crían comida, las tesorerías te permiten almacenar oro, los dormitorios darán a tus criaturas un lugar donde dormir, etc. Aunque, en principio, tu selección de habitaciones es pequeña, existe un tipo de habitación (la biblioteca) donde puedes poner a trabajar a algunos seres para que desarrollen nuevas construcciones para ti. También casi todos los hechizos son investigados aquí. Claro que utilizar un hechizo cuesta dinero. ¿Y de dónde sale todo este dinero? Excavando las paredes que lo tengan.









LO MALO

Dungeon Keeper, con todo lo bueno que es, no es perfecto. Hay unos cuantos rincones podridos en la mazmorra.

1.- El combate es, en el mejor de los casos, confuso. No hay sitio para las tácticas sutiles, ni para pensar mucho. Algunas posibilidades de equilibrio entre las habilidades/desventajas de los monstruos, no están explotadas en absoluto.
2.- Los gráficos 'pixelan' un poco vistos de cerca. Esto no estorba al desarrollo general del juego, pero cuando se posee un monstruo y se pasea por la mazmorra, es molesto.
3.- Pese a la variedad de escenarios y objetivos, la *rejugabilidad* del juego es escasa. Una vez que os lo hayáis acabado, existen pocos motivos para volver a jugar de nuevo. No es que el juego sea corto, que va: hay horas y horas de juego. Pero es poco probable que lo juguéis muchas veces.



¡Más trabajo para tus esclavos!

BICHOS

Ya está bien de hablar de monstruos sin decir de donde salen. En cada nivel existen una serie de 'portales' que conectan tu mazmorra con el mundo exterior. Si te apropias de estos 'portales', las criaturas que habitan al otro lado empezarán a acudir a tu mazmorra. O tal vez no, ya que cada criatura necesita que tus dominios dispongan de algunas facilidades básicas: dormitorios, pollerías, dinero... Además, cada tipo de criatura se ve atraída por algún tipo de habitación especial: los trolls se privan por los talleres, los magos anhelan una biblioteca húmeda y tranquila, los orcos aman la vida militar de unas barracas, y unas bichas perversas (de largas uñas y negros corazones) acuden allí donde haya una buena sala de tortura. Y al final, todos esperan el día de paga, y si no tienes el suficiente oro para pagarles puedes encontrarte con un motín a bordo.

Aunque casi cualquier monstruo puede realizar casi cualquier tarea, algunos son más iguales que otros. Los magos y los dragones investigan que da gusto, y los trolls son muy buenos construyendo puertas y trampas para proteger tu mazmorra. Una habitación que todos deben visitar es la sala de entrenamiento, donde pueden mejorar su capacidad de combate y aumentar su nivel de experiencia. Cuanto mayor sea éste último, más poderes y habilidades especiales poseerá el monstruo. En el lado negativo hay que destacar que el entrenamiento cuesta dinero. (¿En qué? ¿En esteroides?)





LA MISIÓN

Como ya se ha dicho, tu misión es la conquista del poder, aunque hay que matizar un poco. Cada nivel te enfrenta con una serie de desafíos variables, todos los cuales deben ser superados para completarlo. Casi todas las veces deberás acabar con el héroe local, que acudirá a tu mazmorra para destruirte cuando te hayas hecho lo bastante poderoso.



Para animar el cotarro existen un buen número de maestros como tú, cada uno con su particular mazmorra, y que están empeñados en ser ellos los supremos gobernantes del lugar. Naturalmente, deberás alertarles de su lamentable error. Preferiblemente de una manera sangrienta, descortés y desagradable. ¿No es bonito ser malo?

Del bando de los buenos, además del héroe jefe-desecho-de-virtudes, hay todo tipo de seres: enanos, magos, sacerdotes, hadas, caballeros, etc. En el bando de los malos, tendrás que enfrenarte a criaturas semejantes a las que pueblan tus dominios.

DETALLES

Sobre todo, Dungeon Keeper es un juego de detalles. Cada nivel tiene alguna sorpresa esperando, y la gran cantidad de herramientas a tu disposición (monstruos, hechizos, habitaciones, puertas/trampas, etc) nunca te aburre limitando tus posibilidades. Los gráficos son magníficos, con un colorido tétrico perfectamente conseguido. Los efectos de luz, las antorchas, los ríos de lava, las explosiones de las bolas de fuego y las llamaradas azul eléctrico de los relámpagos mágicos, todo colabora para que te sientas en una mazmorra. Cada una de las habitaciones bulle de vida, de elementos móviles, de criaturas vagando ocupadas buscando comida, dinero o su trabajo favorito. Incluso es posible, mediante un hechizo, 'poseer' a una de tus criaturas y vagar con ella por la mazmorra. Por cierto, mientras poseas a una criatura es posible combatir con ella, utilizando todas sus habilidades especiales.

En definitiva, Dunegon Keeper es un juego original y adictivo. Un juego donde lo malo escasea y lo bueno abunda. Y es, en definitiva, un juego único que entusiasmará a cualquier aficionado al género. Y, para hacerlo aún mejor, existen unas cuantas posibilidades multijugador: LAN, módem y Internet. Los fans de Bullfrog están avisados: jugad al Dungeon Keeper. ¡Es divertido ser malo! ✦











VALORACIÓN

92

DESARROLLADOR	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	PROEIN
REQUISITOS	P100, 16 MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: JUAN DEMIGUEL

Más bichos verdes

X-COM: APOCALYPSE

En X-COM 1: Enemy Unknown debías enfrentarte a una amenaza OVNI proveniente de Marte, y en X-COM 2: Terror from the Deep debías enfrentarte a una amenaza OVNI proveniente de las simas oceánicas. Ahora, en X-COM 3: Apocalypse, debes enfrentarte a una amenaza OVNI que llega de otra dimensión. En Microprose les van a dar convulsiones de tanto pensar.

Si todavía no te has leído el artículo sobre el X-COM: Enemy Unknown, en este mismo especial, hazlo ahora. Así nos podemos ahorrar una pesada y extensa introducción a la mecánica de juego de la saga X-COM. ¿Ya te lo has leído? Vale, sigamos.

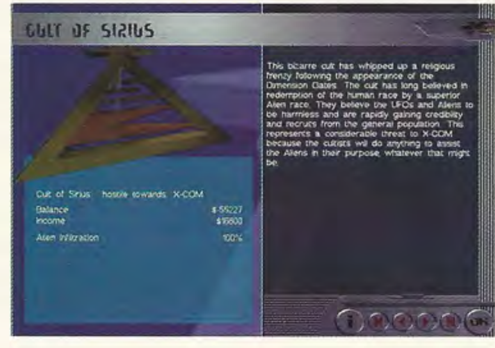
Lo primero es lo primero, y ahora lo primero es decir que, siendo tan semejantes, este X-COM: Apocalypse, es completamente diferente a sus dos antecesores. Todo sea dicho, el X-COM: Terror From The Deep es sencillamente el X-COM: Enemy Unknown, pero con mejores gráficos, más variedad de misiones y una I.A. ampliamente mejorada.



El resto de los elementos del juego eran virtualmente idénticos en las dos primeras partes de la serie. Pero, ¿a quién le importa? Porqué X-COM es un juego increíblemente adictivo, y nosotros sus seguidores, jugamos a la segunda parte con tanto entusiasmo (o más) con el que jugamos a la primera?. Y aunque nos hubieran suministrado una tercera dosis de más de lo mismo, nos hubiéramos hecho con el juego, y nos lo habríamos jugado hasta acabarlo.

Pero no, en Mythos (los creadores del juego) decidieron tomar la misma idea ganadora y mejorarla. ¿Cómo? Seguid leyendo...





CÓMO LLEGAR A SER UN BUEN X-COMMANDER



- Lo primero es mantener a tus chicos con vida. Ése es el principal objetivo de las misiones tácticas. Agrupa a tus hombres en escuadras de dos y procura siempre que una escuadra le cubra la espalda a otra y, si te ves superado en número, no temas huir. A diferencia de las dos primeras partes, en ésta tus hombres aguantarán bastantes impactos y explosiones antes de morir, por lo que, a veces, es mejor aguantar el fuego mientras lanzas granadas o fuego intenso contra tus enemigos.
- Conoce tus armas: el láser sólo es útil a grandes distancias, la ametralladora es terriblemente imprecisa pero rápida disparando y preparándose, y el autocañón es lento de preparar pero rápido disparando (y hace el mayor daño). Las granadas son muy útiles para retirar la protección a tus enemigos e impedirles esconderse, y para dejarles atontados. Las granadas de humo son menos útiles, pues tus contrarios parecen ver mejor a través del humo que tú. Por último, las pistolas son mucho más útiles de lo que parecen y, a corta distancia, las más útiles. Ya irás descubriendo cómo manejar las armas alienígenas...
- La armadura MARSEC permite a tus hombres volar, pero protege menos que un salvaslip de papel higiénico. Al principio pasa de ella. Más adelante recuerda que, con una unidad central MARSEC, puedes combinar armaduras más potentes, que te permitirán volar y estar bien protegido a la vez. Al principio lo mejor es optar por la armadura de MEGAPOL.
- Los cyborgs son muy buenos soldados en un principio, pero dado que no mejoran con la experiencia, es mejor que los dediques a custodiar bases u otras labores poco intensivas. Llévate sólo a soldados humanos (o híbridos) al resto de las misiones. Un soldado con unas cuantas misiones encima mejorará notablemente, y puede acabar siendo un mega-soldado. Los híbridos son una máquina con los poderes psíquicos. Dales un disruptor mental a cada uno y mantenles alejados de la línea de fuego. Recuerda que los soldados heridos no utilizan las facilidades de entrenamiento.
- Para combatir a los OVNIs al principio, lo mejor es que vendas todos los vehículos iniciales, excepto el Valkyrie, y compres motos voladoras. En cuanto puedas, ármalas con armas de plasma y contempla como diez o doce de ellas pueden acabar incluso con OVNIs muy resistentes. Y por el precio de un Valkyrie puedes comprarte como diez motos.
- Ataca a el Culto de Sirio sin piedad, saquea sus templos. De todos modos van a serte hostiles toda la partida... Más adelante, sobre todo si tienes agentes y munición de sobra, ataca a PSYKE o DIABLO, para conseguir los implantes psíquicos. Vendiéndolos puedes conseguir un dinerito extra muy necesario. A 4500$ la pieza. Un truco particularmente maquiavélico consiste en saquear la fábrica de armas de MARSEC o MEGAPOL, pero utilizando solamente ARMAS DE ATONTAMIENTO. Por lo visto, si no hay muertos, o destrucción al edificio, las organizaciones en cuestión no se darán por enteradas.









IGUAL PERO DIFERENTE

Así pues, el argumento de esta tercera parte (pues eso es lo que es el X-COM: Apocalypse) es bastante parecido al de sus predecesores. Ahora los extraterrestres están acudiendo a la Tierra a través de unas extrañas puertas interdimensionales. Pero, ¡qué Tierra! La mayor parte de la población ha muerto a causa de una sobrexposición a 'Sorpresa, Sorpresa' y 'Médico de Familia' (o algo aún más horrible), y los pocos supervivientes se han largado a las colonias exteriores. Ahora sólo existe una ciudad en la faz del planeta otrora azul: Mega Primus.

Si antes teníamos países, ahora lo que hay son corporaciones. Existen un porrón de ellas, y se reparten el pastel de Mega Primus de la manera más amigable que consiguen. Una de las organizaciones más interesantes es el Senado, básicamente porque es el que te paga. Además, tenemos a Megapol (la policía), MARSEC (el fabricante de armas), Transtellar (encargada de los viajes espaciales y el transporte en general), e incluso tenemos unas cuantas organizaciones criminales: Psycke, Diablo y Osiron. Y siempre están los chicos del Culto de Sirio, la carne de cañón de la ciudad, tus muñecos de entrenamiento. Están conchabados con la amenaza alienígena, así que atácalos sin piedad. Como añadido, cada corporación suministra ciertos servicios a X-COM, y como se mosqueen contigo... Mala cosa. Claro que siempre puedes sobornarles para que te miren con otros ojos. Esta parte de diplomacia es completamente nueva. Aunque, como en las anteriores apariciones de la serie, los aliens pueden llegar a hacerse con el control de una organización. Y en ese caso, no es hasta luego, es hasta siempre.

INTERFAZ

El interfaz es la primera revolución. Existen un montón de nuevas pantallas de control, y el hecho de que ahora se utilice la SVGA en lugar de la antigua VGA, hace que quepan un montón de iconos nuevos en la pantalla. Esto no es demasiado bueno, ya que la pequeñez excesiva de algunos gráficos insiste en entrometerse en el desarrollo normal del juego. Desde la pantalla principal, que consiste en una vista 2D/3D (a elegir) de la ciudad de Mega Primus, se puede acceder a cualquiera de las bases X-COM, investigar los registros de los últimos avistamientos, organizar y enviar misiones de combate, etc. Sobre todo, se puede alterar el paso del tiempo, de muy lento (incluso parado) hasta 'factor 7' señor Sulu.

A LA BATALLA

Pero lo que en realidad distingue este juego de sus predecesores, y probablemente lo hace convertirse en el mejor de su clase, es el rediseño completo que se ha aplicado al combate táctico. Muchos principios son iguales, ahora existe la posibilidad de jugar en tiempo real.

Sí, habéis oído bien: TIEMPO REAL. Pero lo realmente importante es que el transcurso de la acción se puede ralentizar o acelerar al gusto. Y lo que es mejor: se puede pausar el juego para pensar y planear algunas tácticas de verdad. El resultado es un sistema de combate muy parecido al de X-COM: Enemy Unknown, pero aún más dinámico. Y si quieres, existe la opción de realizar el combate por turnos, con unidades de tiempo y todo eso. Aunque, la verdad, una vez que le cojáis el gusto al combate en tiempo real, no querréis otro.

El resultado es un sistema de combate más dinámico que el de X-COM

Como antes, los combates son consecuencia de ciertas situaciones: la investigación de los OVNIs caídos, registros de edificios en busca de presencia enemiga, defensa de tus bases, etc. Como novedad es posible atacar a cualquiera de los edificios de otras corporaciones, bien como represalia o bien como fuente de ingresos. Una vez que el juego esté algo avanzado, podrás llevar la guerra al campo enemigo. Lo que hay al otro lado de las puertas interdimensionales es realmente para descubrirlo, y, al igual que el desarrollo de nuevas tecnologías, es un importante componente de la adicción que rezuma este programa. Siempre hay algo por descubrir, o por probar, a la vuelta de la esquina.

COMPLEJIDAD

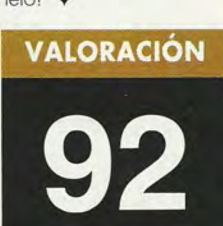
Si todo esto suena algo complejo, es porque es algo complejo. Y eso que en estas dos páginas apenas hay espacio suficiente para empezar a contar todo lo que el juego lleva dentro. Hay mucho más: hay poderes psíquicos, hay distintas razas de soldados, hay armas alienígenas a mogollón, hay más de una decena de enemigos distintos (sin contar a los soldados de organizaciones enemigas), hay OVNIs hasta aburrir...

Y el precio que X-COM: Apocalypse impone a sus usuarios es la complejidad. Si no estás dispuesto a aprender a jugar con él, si eres de los que tiran el manual por la ventana según abren la caja, si te aburre leer los panfletos de instrucciones del vídeo o el microondas... esto no es para ti. Pero éste es un juego que, cuanto más pones, más te devuelve. Y cuando te das cuenta no lo puedes dejar.
Lee mis labios: ¡Cómpratelo! ✦





VALORACIÓN



DESARROLLADOR	SIERRA
DISTRIBUIDOR	COKTEL
REQUISITOS	P100, 16MB
LANZAMIENTO	1998

TEXTO: LETICIA KRAHE

El universo es grande

OUTPOST 2

Outpost 2 nos vuelve a proponer, al igual que lo hacia su antecesor, un viaje por el universo desconocido, poniendo a prueba nuestra habilidad para hacer crecer nuestras colonias, conquistar otros mundos y emular al capitan "Pickard" desde nuestra habitación.





Outpost 2 sigue la saga abierta por Outpost, pero, está vez, con más opciones, animaciones y posibilidades que permitirán al jugador creerse el líder de una raza en lucha por la conquista continua del universo.

CUADERNO DE BITÁCORA

Todo sigue siendo parecido al resto de programas de este género, eso sí, cambia el argumento y se ciñe, esta vez, a lo galáctico y estelar, dejando de lado la Tierra Media, los bunkers y los orcos. Está bien, pero no es suficiente. No se puede hablar de que sea una idea innovadora y original porque ya hay otros programas que han tocado el género, Ascendancy de Virgin, uno de ellos, Tone Rebellion, también distribuido por la susodicha compañía, o el mismo Star Control.

Digamos que cambia el decorado pero no el concepto.

En Outpost 2 se sustituyen las barracas, los magos o los cohetes por innovadoras construcciones, fábricas, radares sofisticados y un sinfín más de elementos propios de una ciudad del año cinco mil.

Nuestro objetivo en la segunda parte de Outpost sigue siendo parecido, por no decir el mismo, que en su primera parte. Digamos que hemos sido elegidos como guía político, militar y espiritual de una raza, en este caso podemos interpretar que sea la humana, en la que el principal interés consiste en irse expandiendo, conquistando y asentando planetas a lo largo y ancho del universo, eso sí, con las ya consabidas dificultades que un jugador avezado podrá imaginar, como, por ejemplo, otras razas que intentan conseguir lo mismo que nosotros, la supervivencia y expansión a lo largo del mayor número de planetas posibles.

Nos encontraremos con razas más políticas y avanzadas y con otras más agresivas y hostiles. Deberemos intentar que nuestro nivel de evolución y preparación dentro de cada una de las colonias sea lo suficientemente elevado como para poder estar preparado ante cualquier ataque o revés de la partida.

FECHA ESTELAR

En Outpost 2 se da una particular importancia a la estrategia pausada, hay combates en tiempo real y todo eso, pero sobre todo se ha dado preferencia al control de los aspectos referentes a todos los parámetros de los que depende la evolución de una colonia espacial, con lo que, podremos construir edificios, colocarlos, etc...

Los gráficos están bastante conseguidos, desde los marcadores a menús, pasando por el grueso de los gráficos de juego, que en su mayoría son edificios.

El sonido también es muy agradable y atractivo, bien elegido, por definirlo de otro modo.

En definitiva, OutPost 2 propone jugar a un género un poco menos saturado que el medieval o el meramente bélico y relaja la partida con la incorporación de nuevos elementos de juego.

Outpost 2 es un juego especialmente recomendado a los estrategas más tranquilos, a los que no les guste perder la partida por no haber movido el ratón más rápido o no haber pulsado en un momento de nerviosismo sobre el icono correcto. ✦







80



Dando vueltas a la fantasía

DARK COLONY

DESARROLLADOR	GAMETEK
DISTRIBUIDOR	PROEIN
REQUISITOS	P100, 16 MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: NACHO VALENCIA

Dark Colony es el juego ideal para los que les guste un estrategia de fantasía. Alucinantes efectos de iluminación y ambientación le convierten en uno de los estrategia más vistosos de este mes. La conquista de este extraño planeta puede ser tuya.

Piensa en un momento algo de lo que se te ha quedado en la mente al ver películas de ciencia ficción o leer libros o cómics, o dibujos animados o series manga o cualquier cosa de ese tipo que se te haya quedado grabado en la mente porque te ha parecido asombroso. Pues todo lo que pienses seguramente esté en Dark Colony: convertirte en ladrón, gigantes de fuego y lava, ver y luchar contra hechiceros y magos, guerreros bárbaros, elfos, ogros, bichos raros que no tienen ni nombre, y un sinfín de enemigos te vas a poder encontrar.





Adam Carriuolo es el responsable de los efectos visuales de Dark Colony, y él mismo dice que está impresionado con el resultado final del juego; diréis, ¡qué va a decir el que ha hecho los gráficos! Pero es que realmente es para decirlo, pues cuando veas la calidad gráfica de Dark Colony te asustará.

Unos efectos de sombreado alucinantes, a medida que avanzas la sombra se va difuminando o haciendo más oscura, según al foco de luz al que te aproximes. Una simulación real con complicados procesos tecnológicos y aparatos de digitalización de sombras son los culpables de este resultado, bueno en realidad los culpables de este desarrollo son la gente de Gametek, los que han hecho un estrategia que más que un estrategia es una lección de efectos visuales a las demás desarrolladoras que hagan juegos de este tipo sin ningún tipo de efecto visual sorprendente, como es el caso de Talonsoft y su Napoleon in Rusia, bueno, también es porque son estilos de estrategia totalmente diferentes, aunque siempre todos los estrategia suelen tener mucho en común.







Las historias del juego pueden variar; tendrás que rescatar a uno de los tuyos que ha sido secuestrado por uno de tus indignantes vecinos, y deberás traerlo contigo deshaciéndote del enemigo.

Los mismos desarrolladores del juego afirman que se lo han pasado muy bien llevando a cabo este proyecto, Bob Curtis, el director de desarrollo de Dark Colony cuenta anécdotas ocurridas durante el desarrollo del juego; una bastante curiosa es cuando no tenían los gráficos de los personajes del juego y utilizaron vacas, cerdos y demás animales de granja simulando los guerreros y los protagonistas, ¿te imaginas un pollo matando a picotazos a un cerdo, o una oveja muerta a manos de dos salvajes gallinas?

Muchas son las historias que como esta cuentan los encargados de crear Dark Colony, unos expertos que han creado un juego muy bueno, justo a su medida dejando el pabellón bien alto para los demás que hagan estrategias.

Te recomendamos Dark Colony aunque sólo sea para echarle un vistazo y ver el buen acabado y el depurado del juego, el cual se merece una mención honorífica, pero sin pasarse, ya que muchos estrategia cuentan con todo su tecnología y además todavía no llega a superar a los mejores, esos que tenemos metidos en la lista de los mejores imprescindibles. ✦





VALORACIÓN



DESARROLLADOR	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	PROEIN
REQUISITOS	486/33, 8 MB
LANZAMIENTO	1996

TEXTO: JUAN DEMIGUEL

La madre del cordero

CIVILIZATION 2

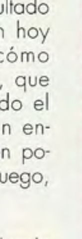
¿Contaminación?¿Guerra?¿Hambre?¿Religión?¿Corrupción? Ya sabemos que quieres cambiar el mundo, pero eso no es tan fácil como curar la halitosis. Si crees que puedes hacerlo (cambiar el mundo, no curar la halitosis), ésta es la tuya. Comenzarás con un reducido grupo de exploradores en el año 4.000 a.C. ¿Lograrás conquistar el espacio o serás aniquilado por los babilonios?

Como juego de estrategia, Civilization tiene el desarrollo más ambicioso de todos. Se trata, ni más ni menos, de simular el desarrollo completo de una civilización, desde sus comienzos hasta la conquista de las estrellas.

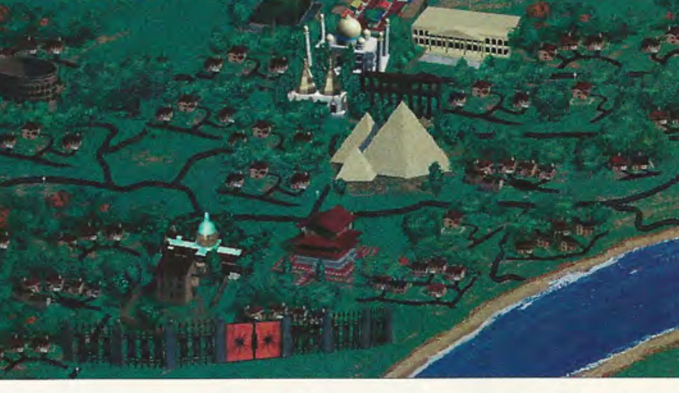


Nunca ha habido un juego que haya marcado tanto el género de la estrategia. Fue el primer programa que explotó las posibilidades del PC como vehículo para este tipo de juegos. Casi todos los últimos lanzamientos pueden ser rastreados hasta sus raíces, que salen del suelo fértil que abonó el Civilization.

Su mejor baza es que, aún hoy, el juego original y su secuela, son tan jugables y adictivos como cuando salieron. El responsable es un diseño cuasi-perfecto, donde cada detalle equilibra una faceta del juego. Aunque es difícil decidir cuál es el mejor juego de estrategia de la historia, lo que es casi seguro es que el Civilization es uno de los cinco mejores. Y, para muchos, el mejor. Gracias a él, Sid Meier alcanzó el reconocimiento que aún tiene como uno de los mejores diseñadores de juegos de estrategia de la historia. Como resultado de todo esto, aún hoy es posible ver cómo jugadores nuevos, que jamás han utilizado el programa, quedan enganchados a él en pocas horas. !Hasta luego, vida social!



Éste es un juego donde la frase *'sólo un turno más y me acuesto'*, cobra nuevos y terroríficos resultados. De principio a fin el juego te engancha y tira de ti, porque siempre hay una batalla que vencer, un descubrimiento por completar, una maravilla por acabar. Y, además, es un juego perfectamente pensado, con una fidelidad histórica más que respetable, que consigue un ambiente único. Es preocupante el grado de indentificación del jugador con su civilización, cómo sufre cada una de sus derrotas y cómo siente en lo más profundo la alegría por un éxito.



¿SEGUNDA PARTE?

Basta ya de loas al Civilization. A estas alturas os debéis estar armando un follón. *¿No estamos hablando del Civilization 2?¿Qué pinta aquí la primera parte?* -os estaréis preguntando. Lo que ocurre es que la primera y la segunda parte son virtualmente idénticas en todo lo que se refiere al desarrollo. Existen tan sólo algunas diferencias en determinados edificios, inventos o unidades.

Lo que este Civilization 2 supuso fue un cambio de interfaz. La primera parte estilaba unos gráficos CGA o EGA (si no sabes lo que es esto es que tienes menos de 20 años) (y si no, busca ayuda profesional) bastante incalificables según patrones actuales. Esta segunda versión siguió el viejo refrán de 'si no está roto, no lo arregles' al pie de la letra. Mejores gráficos, con una encantadora vista tridimensional, mejor sonido y animaciones... Multimedia aparte, también se programó un acceso a los menús, y a las órdenes dentro de las ciudades, más sencillo.

TRAMPAS

La inteligencia artificial de tus adversarios no es mala del todo. El problema es que con la complejidad de la mecánica de juego, es muy difícil crear una inteligencia artificial que sea realmente un desafío. Y es inevitable que tus enemigos carezcan de flexibilidad y originalidad en sus tácticas. Como concesión, hay que decir que los distintos niveles de dificultad son graduales, adecuados y, a un nivel lo suficientemente alto, un verdadero desafío. ¡Pero esto se consigue mediante trampas! Para conseguir ser una amenaza, el ordenador truca la productividad de sus ciudades, la felicidad de su población y otro montón de cosas. El resto de las civilizaciones poco más o menos se alías todas contra ti. Y es una lástima, porque a veces esto puede resultar frustrante. Esperemos que un modo multijugador alivie el problema. Por favor.









EL JUEGO

Lo más normal, dentro de estas páginas, es describir el desarrollo del juego. No lo vamos a hacer aquí. Si todavía no has jugado, mereces descubrirlo con detalle por ti mismo. Y si ya has jugado, todo esto te sonará superfluo. Pero sí es necesario explicar los elementos básicos de la acción.

Para empezar, se supone que tú eres el tirano de una banda de vagabundos nómadas, allá por el 4.000 a.C. Aunque también existen otras opciones de juego, éste es el escenario clásico. Para empezar debes fundar una ciudad, preferiblemente en un lugar adecuado. Cada casilla del terreno posee algunos recursos: una cantidad de comida, de trabajo y de comercio. Las casillas cercanas a una ciudad pueden ser explotadas por los habitantes de la misma, y así conseguir una población próspera y boyante. Poco a poco debes extenderte, construyendo nuevas unidades para explorar y colonizar los alrededores, creando nuevas ciudades que serán, a su vez, los núcleos de futuras expansiones. La riqueza del comercio la deberás dedicar a conseguir impuestos, contentar a la población con lujos y, lo más importante, desarrollar nuevos descubrimientos.

El árbol de desarrollo de la ciencia y la tecnología es lo suficientemente fiel a la realidad como para resultar interesante, y a la vez está equilibrado para conseguir una buena dinámica de juego. Comenzarás sabiendo más bien poco, cosas como la irrigación del suelo (para conseguir más comida por unidad de terreno) y cómo construir carreteras. Luego empezarás con la alfarería, y la escritura, y el bronce, y la acuñación de moneda, y los códigos de leyes, y... Lo habéis captado ya, ¿verdad?



El desarrollo cultural te permitirá crear más y mejores soldados, generar más riqueza y, llegado el momento, embarcarse en la construcción de una maravilla. Estos son edificios espectaculares, que sólo pueden ser construidos una vez en todo el mundo: las Pirámides, los Jardines Colgantes de Babilonia, el Coloso de Rhodas... ¡y el Sufragio Femenino o el Proyecto Manhatan !

Un último detalle importante es que la forma de gobierno de tu civilización también evoluciona. Una vez que descubras una nueva forma de gobierno, puedes cambiar a ella tras la revolución de rigor. Comenzando por la tiranía, puedes constituir una monarquía, una república, el fanatismo, la democracia o el comunismo. Cada forma de gobierno tiene sus propias características, y esto ayuda a enriquecer el juego.

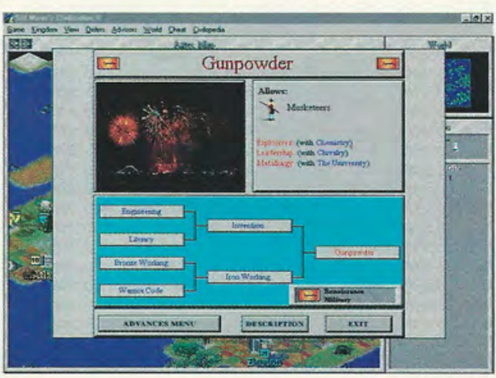
MÁS COSAS

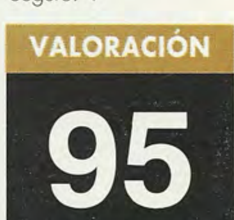
Y sin querer contar nada, casi hemos acabado con todo el espacio disponible. Pero falta lo más importante, y es que, ahí fuera, ¡hay otro montón de civilizaciones! Naturalmente, no ibas a estar solo sobre la faz de la tierra, así que puedes escoger compartir (es un decir) el mundo con hasta otras siete civilizaciones distintas. Esto añade dos elementos fundamentales: la diplomacia y el comercio. Y, naturalmente, la guerra.

Mediante la diplomacia puedes formar alianzas, evitar agresiones, conseguir aliados, atacar a un enemigo común, intercambiar conocimientos de geografía o culturales, etc. En cuanto a la guerra, poco hay que explicar. Quizás el desarrollo de las batallas no sea todo lo completo o complejo que pudiera ser en este Civilization, pero lo que es seguro es que funciona.

Si hay algo que realmente se echa de menos, es la presencia de algún tipo sistema multijugador. Aunque existe una versión en red para la primera parte (el Civi-Net), es un poco mala y un poco plagada de bugs. ¿Qué sería de la civilización occidental si se llega a incluir soporte para Internet en este Civilization 2? Nadie lo sabe, pero las cosas serían muy distintas. Seguro. ✦






VALORACIÓN
95

DESARROLLADOR	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	PROEIN
REQUISITOS	P90 16MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: JUAN DEMIGUEL

La amenaza de Antares

MASTER OF ORION 2

No estamos solos en el universo. Además de tus padres, el vecino de arriba y Claudia Schifer, hay un montón de civilizaciones alienígenas ahí fuera. Y todas, absolutamente todas, tienen como único objetivo transformar a nuestra vieja y querida Tierra en polvo cósmico.






Supongo que es una visión un poco pesimista de la situación. Pero, si nos guiamos por el argumento de la mayor parte de los juegos de ordenador al uso, es la realidad. No podemos negar la fascinación que la ciencia-ficción produce en nosotros, los jugadores.

Hace ya mucho tiempo apareció un juego que iba a revolucionar el término estrategia. Estamos hablando del Civilization. El objetivo del juego era más que ambicioso: simular el desarrollo de una civilización hasta la conquista de las estrellas. Pero, ¿y más allá? Casi inevitablemente comenzaron a surgir juegos de estrategia basados en las premisas de una colonización del universo por parte del hombre (y otras razas extraterrestres). El primero de esos productos era Master Of Orion.

Aunque desde la distancia de los años es posible reírse de los gráficos y sonido de Master Of Orion (MOO para los amigos), en el apartado puramente estratégico se trata de una obra maestra. Es, sin duda, uno de los juegos más adictivos del género (papá Civilization incluido), pero supera a muchos de sus competidores en longevidad. El MOO es un juego donde elegir a una raza u otra *realmente* supone utilizar una estrategia u otra. Es un juego donde siempre quedan nuevos descubrimientos por hacer, nuevas combinaciones de armas por probar y un nuevo universo por conquistar. Además, era posible elegir entre varios tamaños de galaxias (que vienen a ser el *mapa* del juego), distinto número de civilizaciones extraterrestres enemigas y distinto grado de dificultad. Y, sobre todo, podías elegir a la civilización inicial. Había humanos, por supuesto, y luego una larga lista de clichés varios de la ciencia ficción. MOO es un juego jugado durante años por una increíble cantidad de personas. Así que, naturalmente, sólo ha sido cuestión de tiempo que se publicara un sucesor.



UN GÉNERO

MOO fue el primer representante de un género propio dentro de la estrategia. Algo así como Civilization-y-naves-espaciales. Miembros de este grupo son: el mismo MOO, Ascendancy, Reunion, MOO2, Pax Imperia 1 y 2 Imperia Galactica. Los elementos compartidos por todos son una mécanica similar de juego y una misma ambientación. Respecto a la ambientación, todo es evidente: la ciencia-ficción con toda su parafernalia, las razas extraterrestres, etc. Sin embargo, la mecánica de juego es algo más complicado.

Básicamente, tu misión es imponer tu superioridad en el universo, ya sea por medio de la guerra o la diplomacia. Poco a poco, debes guiar a tu civilización en la colonización de más y más mundos, haciendo acopio de recursos e investigando nuevas tecnologías constantemente. Más pronto o más tarde toparás con razas extraterrestres, que deben ser eliminadas o convertidas en aliados. Para librar tus batallas debes fabricar todo tipo de unidades militares, aunque las naves espaciales suelen jugar un papel fundamental (si no









único). Y así hasta la victoria final.

Tanto el MOO como el MOO2 comparten estas líneas generales de juego, y lo que las diferencia son unas cuantas cosas sutiles y no tan sutiles.

SEGUNDA PARTE

Antes de empezar: el MOO2 no posee un sistema de juego multijugador. No parece gran cosa, pero un modo multijugador era la gran petición de los usuarios del MOO para esta segunda parte. Tal vez la mecánica de turnos en la que se basa el juego no es muy adecuada para varios jugadores, tal vez es falta de tiempo de los programadores. No lo sabemos, lo que sí conocemos es que es una pena.

Pero hay un montón de cambios positivos. Los gráficos son excelentes y hacen un magnífico trabajo en la ambientación espacial-futurista del juego. El interfaz sigue siendo una gozada de utilizar, y sobre cualquier elemento del mismo se puede obtener ayuda contextual. De este modo, la curva de aprendizaje es muy suave, y se puede llegar a controlar el juego con unos pocos minutos de práctica. El sonido, y en especial la música, son excelentes y muy adecuados.

El principal cambio en la mecánica del juego es la aparición de una administración de las colonias muy a la manera del Colonization, mezclado con un poco de Master Of Magic. Es necesario ir construyendo edificios para lograr nuevas ventajas, a la vez que se divide la población disponible en trabajadores, recolectores e investigadores. El transvase de comida entre planetas con deficiencias y con superávit, permite la especialización de las colonias.

Por otra parte, se mantiene el objetivo final del juego, con un añadido. De nuevo es posible ganar aniquilando a todas las razas, o siendo elegido por el consejo galáctico como líder supremo de la galaxia. Pero ahora hay una nueva raza, Antares, que sólo puede ser atacada en su propia dimensión. De vez en cuando esta raza lanza un pequeño ataque contra algunos sistemas de la galaxia. Derrotándoles en su propio mundo es la única manera de acabar con su amenaza.

En algún lugar de cada galaxia, escondido, está Orion. Este mundo fue habitado hace mucho tiempo por los Antiguos, responsables de la expulsión de Antares a otra dimensión. Ahora yace abandonado, protegido por una mortífera nave espacial denominada Guardián. Si logras destruir al Guardián, podrás recuperar parte de la tecnología hiper-avanzada de los Antiguos, así como podrás colonizar el mundo de Orion (que es un chollo de planeta). Además, una antigua nave atrapada en éxtasis pasa a formar parte de tu flota.

RAZAS

Uno de los mejores aspectos de este MOO2 es la extensa variedad de razas distintas que hay. Además, se incluye una completísima generación de civilizaciones-a-tu-medida. Las razas pueden ser más eficientes de lo normal en casi cualquier faceta del juego (trabajo, recolección, investigación, espionaje, pilotaje, puntería, reproducción, etc.) o menos. Tus hombres pueden ser creativos (más descubrimientos de lo normal), telépatas, subterráneos, diplomáticos, comerciantes, brutos, acuáticos o todo-terreno o mil cosas más.

Cada una de las razas, o de las combinaciones posibles en la generación, implica un modo de jugar distinto, para poder explotar sus ventajas y defender sus debilidades. Como ya hemos dicho, MOO2 es uno de los juegos con más longevidad que conocemos.

RESUMIENDO

MOO2 es un juego completo, largo, divertido, adictivo, muy bien ambientado y con gran profundidad estratégica. Sólo existen tres puntos negativos: el modo en el que se desarrolla el árbol tecnológico (que te deja sin poder desarrollar demasiadas tecnologías de las disponibles), la ausencia de un modo multijugador y, como siempre, la forzosa utilización de trampas por parte del ordenador en los niveles de dificultad altos para poder representar un verdadero desafío.

Pero de todos modos, MOO2 es prácticamente un clásico. Es, en nuestra humilde opinión, el mejor de los juegos de su clase. Es el más equilibrado, el más adictivo y, probablemente, el más completo estratégicamente hablando. ✦













DESARROLLADOR	SIERRA
DISTRIBUIDOR	COKTEL
REQUISITOS	P100, 16MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: NACHO VALENCIA

Disputas entre magos

THE BIRTHRIGHT

¿Te gusta la ciencia ficción?, ¿te gustan los cuentos de dragones?, ¿y los de rol? Pues si todas las respuestas son afirmativas, The Birthright es tu juego y no se hable más.

Durante unos cuantos años, casi una década, has estado jugando, has jugado o has visto jugar a Advanced Dungeons & Dragons, por lo que te sentirás bastante familiarizado con The Birthright, ya que está totalmente basado en él. Lo cual no quiere decir que sea una copia, sino que es una versión bastante avanzada y renovada, sobre todo en el aspecto gráfico, donde nos deja muy sorprendidos, su jugabilidad y entorno hacen de The Birthright un juego sorprendente.





Lucharás con caballeros armados hasta los dientes, con hachas y espadas y eso será lo que te ayude a deshacerte de los mil y un enemigos que te esperan dentro de esta apasionante aventura gráfica que llega de manos de Sierra, una compañía que en lo que a diseño y desarrollo de software de entretenimiento se refiere, es una de las máximas representantes.

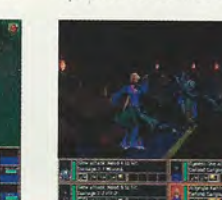
Este desarrollo cuenta con todo lo que debe contar un estrategia pero, además, con todo lo que puede contar un juego de rol; podrás ser un asesino, un ladrón del bosque, un feroz guerrero sin miedo a morir. Ambientada en una época en la que reina el desorden, entre comillas, con las criaturas existentes de la época, tu serás el encargado de conservar una medio paz entre las diversas partes de ese mundo.

Un montón de trampas, mapas, mundos paralelos y personajes te sumergen en una historia que difícilmente podrás olvidar o dejar de jugar con ella.

Podrás ser un asesino, un ladrón del bosque o un feroz guerrero sin miedo a morir

Si, además de estrategia y rol, buscas acción la puedes tener a puñados con este desarrollo espectacular de Sierra, y si quieres verlo más detalladamente ve a la dirección de Sierra en Internet, la página del juego es *www.sierra.com/titles/birthright/cindex.html*, seguramente te quedarás bastante satisfecho después de probar la demo totalmente gratis que la gente de Sierra te ofrece.







El sonido de The Birthright es muy bueno, de acuerdo con su programación y su calidad gráfica, está al alcance de muy pocos hacer un estrategia como éste y que quede tan pulido. Tal vez Microsoft con su Close Combat podría plantarle cara, recordamos que estos dos son los dos mejores estrategia que se han comentado.

Sinceramente, no hemos podido parar de jugar en casi dos horas y eso que no somos unos apasionados de los estrategia, pero este juego engancha hasta al que sólo le gustan los arcades deportivos; en serio, no dudes y hazte con él, ya que puede pasar a formar parte de los que ya creemos imprescindibles en tu "juegoteca" particular. ✦

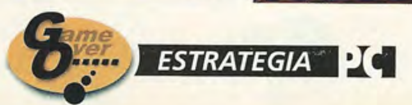






VALORACIÓN

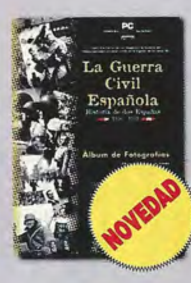
93





Viaje temático sobre la historia y la filosofía. Incluye los últimos temarios y cuestionarios de filosofía para selectividad.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Esta publicación electrónica tiene como objetivo dar a conocer los motivos, acontecimientos y consecuencias de la Guerra Civil Española vivida en los años 30, analizando todos los aspectos.

3.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Curso completo de mecanografía que ofrece la posibilidad de establecer una base firme para noveles, así como una perfecta corrección de "manías" de escritura para los más avanzados.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



CD-Rom que recoge alrededor de 700 recetas de cocina tradicionales. Cuenta con cálculo energético de calorías, valores nutritivos de cada alimento, etc.

2.495 ptas.
Incluye CD-ROM.



Programa que ayuda al usuario a llevar un seguimiento regular de las jornadas para poder realizar quinielas con el mayor acierto posible. Una herramienta muy útil para los aficionados al fútbol.

1.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Fotografías e ilustraciones explicativas a lo largo de todos los capítulos del temario. Animaciones en 3D sobre mecánica y diversas maniobras con vehículos.

2.495 ptas.
Incluye CD-ROM.



Incluye preguntas de las oposiciones más importantes del Estado. Entre ellas se encuentra el MIR, Administración del Estado, Auxiliar Administrativo, Administración del Inem.

2.495 ptas.
Incluye CD-ROM.



Contiene base de datos con los directores que han intervenido en las producciones cinematográficas de 1996 y una descripción detallada de las mismas.

2.495 ptas.
Incluye CD-ROM.



La solución ideal para agentes de seguros que incorpora la gestión completa de pólizas, la creación de informes a medida y una contabilidad integrada en la gestión de pólizas.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



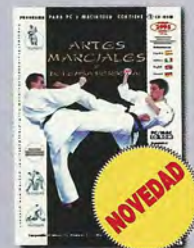
Con variadas novedades y mejoras entre ellas, Iberconta 2.0 con la incorporación del módulo de profesionales (Estimación objetiva y Directa) e Iberfacturación 2.0, que permite la impresión de facturas sin límite de páginas.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



SuperLoto 1.0 es una herramienta pensada para los aficionados a los juegos del 6-49, Lotería Primitiva, Bonoloto y El Gordo de la Primitiva. Es un programa informático para uso doméstico, oficinas de apuestas y peñas.

1.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Artes Marciales recoge todo lo relativo al origen, práctica, técnicas y personajes de este deporte. Incluye un apartado dedicado únicamente a la defensa personal, donde se enseña a defenderse ante situaciones de violencia.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Jurassic War es el primer juego de estrategia en tiempo real que te conduce a la prehistoria. Elige tu tribu y lucha por el dominio de la isla en una época donde la emoción y los peligros acechan en cualquier momento.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



El juego de tenis más espectacular. El simulador 3D definitivo de tenis. Con increíbles efectos visuales como destellos de sol, sombras dinámicas, fuentes de luz y cámaras móviles que seguirán la acción en todo momento.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Podrás sentir la grandeza de disputar las tres grandes rondas más importantes del mundo. Elige a tus corredores favoritos y rivaliza para conseguir los premios y, sobre todo, la victoria final.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



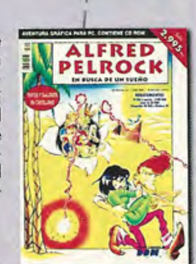
Cinco estupendos programas al precio de uno. Incluye juegos de estrategia, fútbol, rally, rol y Arcade. Diversión para toda la familia.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Aventura gráfica que se desarrolla en Transilvania. El protagonista comienza allí su viaje, durante el cual se enamora de una chica. Los problemas surgen cuando el Conde Dráscula secuestra a la joven.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Aventura gráfica con numerosas animaciones y efectos especiales. La acción se desarrolla en el Antiguo Egipto, cuando una princesa es castigada por su padre a vivir en una pirámide.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Entretenido programa ideado para los aficionados a los juegos de tapete. Combina elementos muy atractivos: un juego de cartas y posibilidad de participar con bellas señoritas que irán desprendiéndose de su ropa.

1.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Un arcade de carreras en 3D que hará las delicias de todos los *fitipaldis*. Gracias a su alta resolución, a su soporte multijugador y a sus 15 cuidadas pistas podrás sentirte un auténtico piloto al volante de tu coche preferido.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Modelos 3D voxelizados de geometrías superiores a 50 mil polígonos, paisajes fotorrealistas con resolución automática y superficies reflectantes gracias a la técnica VTP. 3 Equipos, 6 thunder Arrows y 15 circuitos diferentes.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Permite crear juegos comerciales y libres de royalties. Posee un entorno integrado que incluye un diseñador gráfico, generador de fuentes de letras y explosiones, así como 15 juegos y multitud de tutoriales.

4.995 ptas.
Incluye CD-ROM.



Contiene ocho de los mejores juegos de todos los géneros existentes: Arcade, Aventura, Deportivo, Simulador... Una colección imprescindible repartida en 2 CD-Rom.

2.995 ptas.
Incluye 2 CD-ROM.



Solicite su ejemplar enviando este cupón por correo, por Fax: (91) 304.17.97 o llamando al teléfono (91) 304.06.22 de 9:00 a 19:00h.

❑ Si, deseo realizar el siguiente pedido:

MULTIMEDIA Y UTILIDADES
- ❑ VIAJE POR EL PENSAMIENTO 2.995
- ❑ LA GUERRA CIVIL 3.995
- ❑ MECAWIN 4.0 .... 2.995
- ❑ QUE VIANDAS 2.495
- ❑ SUPER QUINIELAS 4.0 .... 1.995
- ❑ TUTOR MULTIMEDIA DE AUTOESCUELAS 2.495
- ❑ GUIA DEL OPOSITOR 2.495
- ❑ EL MEJOR CINE EN CD ROM 2.495
- ❑ SEGURPRO 2.995
- ❑ IBERGESTION 2.995
- ❑ SUPER LOTO 1.0 .... 1.995
- ❑ ARTES MARCIALES 2.995

VIDEOJUEGOS
- ❑ JURASSIC WAR 2.995
- ❑ TIE BREAK TENIS 2.995
- ❑ GUIA CICLISMO 2.995
- ❑ PACK DE JUEGOS CD 2.995
- ❑ DRÁSCULA 2.995
- ❑ ALFRED PELROCK 2.995
- ❑ STRIP POKER 1.995
- ❑ WORLD WIDE RALLY 2.995
- ❑ THUNDER 2.995
- ❑ DIV GAMES STUDIO 4.995
- ❑ TOTAL GAMES 2.995

Nombre y apellidos .... Domicilio .... Población ....
Provincia .... CP .... E-mail .... DNI/NIF ....

FORMA DE PAGO
- ❑ Talón a DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA ❑ Contra-reembolso
- ❑ Giro postal nº .... de fecha ....
- ❑ Tarjeta de crédito ❑ VISA nº ❑ AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
- ❑ Fecha de caducidad de la tarjeta .... Nombre del titular, si es distinto ....

Firma,

Rellena este cupón y envíalo a: DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA C/ Alfonso Gómez,42 Nave 1-1-2 28037 Madrid.

DESARROLLADOR	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	PROEIN
REQUISITOS	P100, 16 MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: NACHO VALENCIA

Hablando de magia

MAGIC: THE GATHERING

Si estás aburrido de los estrategias convencionales no dudes en probar Magic: The Gathering, seguramente te sorprenderá, eso si, deberás tener nociones de Rol, ya que combina las dos cosas, y muy bien por cierto.

Basado en Wizards of the Coast, un popular juego de cartas de rol, ahora tenemos un juego de rol interactivo, en el que puedes mantener un duelo con el ordenador o hasta con ocho jugadores por Internet.





Podrás afinar y ajustar tus cartas antes de comenzar la partida, pero únicamente en la modalidad de estrategia. Tendrás que jugar al rol y a la vez plantear tu partida en el mapa, en los mapas que van entrando según la situación en la que te hayas metido.

Juega con tus cartas y mantén un duelo a tiempo real en el nivel que elijas, con quien tu quieras. Crea tus propias cartas y colócatelas bien para llevar a cabo una estrategia que nadie pueda contrarrestar. Esto se consigue con el paso del tiempo, y jugando claro. Seguramente al principio te resultará una barbaridad de lioso, y lo es, y más si nunca has jugado al rol, aunque conque tengas unas nociones básicas y hayas jugado a juegos como el señor de los anillos o alguno de ese estilo te puede valer, pero tendrás que esforzarte al máximo para llegar a ser el campeón de campeones, y si quieres llegar a Master, deberás acabarte, al menos, un número de partidas que el ordenador te marque.

Seguramente habrás jugado a juegos de rol como Dungeons & Dragons o su modalidad avanzada (Advanted Dungeons & Dragons); si es así, el juego te parecerá una maravilla, si no te verás sumido en un mar de preguntas sin respuesta, dudas, y al principio te volverá más loco de lo que ya estás.

Para llevar a cabo una estrategia que nadie pueda contrarrestar

El aspecto gráfico del juego deja algo que desear, no en las animaciones, donde sabemos que todos las hacen bastante bien, sino en el juego en sí. Donde la mayoría de las cosas, por no decir todas, son sprites, con una textura dada con Deluxe Paint, pero están bastante bien, luego los combina con las animaciones y un par de modelos 3D que se sacan de la manga y hacen un estrategia-rol que les ha quedado muy curioso, por lo menos más divertido que algunos estrategia que andan por ahí sueltos ya lo es. De todas formas, aunque el aspecto gráfico no es impresionante está bastante bien ya que lo han hecho justo a la medida del juego, es decir, que no necesita ni más ni menos y eso si, hay escenas que están realmente bien, y bastantes, que una cosa es que el escenario del juego en si no sea impresionante, pero luego hay muchas cosas que lo hacen un juego muy vistoso, como son sus animaciones 3D y algunos modelos, como el de la mujer arquera, la cual no tiene nada que envidiar a la mismísima Lara Croft, (a lo mejor nos hemos pasado).

En fin, que la gente de Microprose no hace cualquier cosa y este estrategia-rol no deja, nada que desear y si mucho que investigar, así pues, que te lo pases bien aprendiendo a jugar si no sabes y si sabes pues que también te lo pases muy bien. ✦







VALORACIÓN

86

La conquista de la Prehistoria

JURASSIC WAR

DESARROLLADOR	DDM
DISTRIBUIDOR	DDM
REQUISITOS	486/66 8 MB
LANZAMIENTO	1998

TEXTO: NACHO VALENCIA

Una buena idea es la base de un buen juego; eso es lo que han hecho los chicos de DDM, una de las mejores desarrolladoras nacionales que ahora aportan su granito de arena al mundo de la estrategia con Jurassic War.



Estás en un mundo prehistórico, con todo tipo de alicientes pehistóricos. Tu misión, como es compresible en un mundo donde reina la violencia más cruel, es sobrevivir en una isla ocupada por muchas tribus totalmente diferentes, pero todas con el mismo propósito: ser los líderes de la misma, utilizar a los dinosaurios como comida y expulsar a las demás tribus. Todo ello muy loable.







Jurasic War es un juego que muestra todo su potencial cuando conectamos el modo multijugador, ya que ofrece una extraña y enorme adicción al engancharnos en red. Gracias a que permite que cada unidad o "troglodita" que manejemos tenga su propia "vida", es decir, no es como en los otros juegos donde produces unidades sin más y si te la matan, pues se ha muerto y ya harás otra. Aquí no. Aquí cada unidad que produces puede mejorar de una forma muy similar a los juegos de rol y puede avanzar en niveles tanto de fuerza como de ataque.

¡¡A COMER TOCAN!!

Aquí el principal recurso no es el dinero, sino la comida. Date cuenta que en una sociedad donde no se conocía el dinero ni las ansias de tener grandes cuentas, sino que la gran preocupación era llenar la tripa al día siguiente, la comida era el bien más preciado. Cuanta más comida tengas, más ciudadanos producirás. Y luego lo puedes repartir en diversos oficios: guerreros, recolectores y magos. La magia en Jurassic War es muy importante.



La intro del juego es muy buena, unos modelos 3D bastante aceptables y la música es excelente. Pero, sin duda, lo mejor del juego, tal vez sea su jugabilidad, que la verdad es que asombra lo fácil que puede ser jugar a un estrategia sin ser un experto en el tema. Pero no sólo encontrarás animaciones iniciales, también según vayas cumpliendo misiones, aparecen una serie de bonitas secuencias cinemáticas que te indican que el camino a recorrer se está cumpliendo.



No te resultará nada difícil aprender a jugar, es muy sencillo y su interfaz es de los más sencillos que puedes encontrar en un juego de estrategia. Las animaciones de los muñecos, aunque muy básicas, son lo bastante divertidas como para que se te escape alguna sonrisa de vez en cuando ya que Jurassic War posee un excelente sentido del humor, y las unidades son muy simpáticas, algo de lo que muchos juegos de estrategia olvidan de vez en cuando.







Asimismo, la construcción de las aldeas es bastante original. Debes asignar a un constructor el edificio que quieras y él mismo se transforma en ese edificio. Como suele ocurrir en la gran mayoría de los juegos en tiempo real, es necesario que dispongamos de barracas para construir soldados, o de lo contrario nuestros rivales, dinosaurios y demás animales arrasarán la aldea en cuestión de minutos.

Jurassic War es, sin duda, la mejor opción para empezar en el apasionante mundo de la estrategia en tiempo real. Su facilidad de diseño y manejo y el desbordante sentido del humor que tiene, le convierten en una opción excelente tanto por sus prestaciones como por su precio. ✦

VALORACIÓN

83

DESARROLLADOR	▶	NEW WORLD COMPUTING
DISTRIBUIDOR	▶	PROEIN
REQUISITOS	▶	486/66, 8 MB
LANZAMIENTO	▶	1997

TEXTO: ALAN WILDER

Guerra entre hermanos

HEROES OF M&M 2

Quiso el destino que el buen Rey Ironfist muriese en una infausta cacería y que el gobierno de su reinado cayera en manos de sus dos hijos. Roland era bueno y noble, mientras que Archibald era... bastante cabrito. Esta trifulca familiar ha dado pie a uno de los mejores juegos de estrategia que puedes encontrar en estos momentos.













En el primer Heroes of Might and Magic, el protagonista absoluto era el caballero Ironfist, que debía guerrear contra toda una pléyade de enemigos en la conquista de nuevas tierras y fundar un reino. El juego acababa con la victoria de Ironfist y su sueño cumplido.

Pero el tiempo pasa y también las personas. Ironfist tuvo dos hijos, y aunque recibieron la misma educación tanto en la moral como en el combate, cada uno tenía una naturaleza tan diferente que se podía distinguir perfectamente al bueno del malo. Roland era todo bondad, mientras que Archibald perseguía el poder a toda costa, sin importarle para nada los medios que se podían utilizar. De hecho, Archibald asesinó a los sucesivos videntes reales, que son los que tenían el poder de confirmar al nuevo rey, hasta que el nuevo vidente fuese adicto a los planes del malvado Archibald.

Roland fue acusado injustamente de asesinato y se le desterró del Reino. Prometió volver para derrocar a su malvado hermano y que el reino no se transformara en una sangrienta tiranía.

REUNIÓN DE HÉROES

Heroes 2 es algo más que una simple continuación. El interfaz y diseño son casi idénticos al original Heroes pero todavía es un misterio cómo se las han apañado los





¡AL RICO OBJETO!

La mayor parte de los recursos que se encuentran en el juego te los tienes que ganar por tus medios y nos referimos a las preciadas minas que te permiten construir más y más edificios, sobre todo de las que se extrae el oro, verdadera pieza capital del juego. Pero, de vez en cuando, y principalmente en los primeros momentos del juego, se encuentran esparcidos a lo largo de todo el escenario, numerosos tesoros y objetos que pueden ser recogidos por nuestros héroes. Al llegar a ellos, podemos incrementar de forma variable nuestras existencias de mercurio, madera, oro, etc, o lo mejor de todo, conseguir un objeto que aumente las capacidades del héroe que lo ha encontrado. Es una buena estrategia, al principio de la partida, asignar un buen número de héroes con la loable misión de encontrar recursos, objetos y de paso explorar el mapa. Luego, estos héroes se pueden sacrificar y todos los objetos que hayan encontrado, pasárselos a uno principal, que será el encargado de enfrentarse al enemigo más peligroso.





EL COMBATE

La gracia del juego no consiste en encontrar el mayor número de tesoros ni tener el mayor número de ciudades, cosas imprescindibles para ganar, sino en el combate. Probablemente, a primera vista el combate en Heroes 2 puede resultar bastante insulso para cualquier aficionado al tiempo real y que odie los turnos. Pero como estás leyendo un especial de estrategia, seguro que no te importa esta circunstancia, y si te importa, decirte que estás ante el combate más atractivo que se haya hecho nunca por turnos. Dispuestas en un tablero, se encuentran las piezas contendientes. El resultado de la batalla lo decidirá no solamente el número de efectivos que haya por bando, sino la suerte, el buen uso de la magia que se haga o las característica del héroe que conduzca al ejército. La simplicidad de manejo y las animaciones tan atractivas de cada pieza, convierten al combate en toda una delicia visual.



programadores para hacer que este juego sea todavía más adictivo que el anterior.

Evidentemente se han mejorado los gráficos, convirtiendo a este juego en uno de los más atractivos a la hora de jugar, ya que se parece mucho a las ilustraciones de los cuentos de hadas, por lo tanto "es un juego para toda la familia". Resulta "muy bonito" ver cómo nuestros héroes se desplazan en un mundo muy colorido y lleno de objetos, arbolitos, ciudades y bichitos dispuestos a romper la crisma de cualquiera de nuestros héroes. Sin duda, esa es una de la grandes bazas de este juego.

Pero pese a la magnificiencia gráfica del juego, lo que realmente importa son las posibilidades estratégicas del mismo. Básicamente es un juego de exploración y explotación de recursos, pero, en vez de combate real, cada vez que suceda un encuentro con un enemigo, nos trasladaremos a un tablero hexagonal donde se produce el combate en turnos.







Todos los personajes, hechizos, situaciones, etc., están basadas en el mundo de rol de Might and Magic; de esta forma, sus creadores se han asegurado de que todos los seguidores de esta fantástica serie de rol, no dejaran de comprar su homónima en estrategia.

Además, se han añadido nuevos monstruos, hechizos y sobre todo clases de héroes, con los que las posibilidades se multiplican por cien. Asimismo, se han incorporado muchos escenarios nuevos y la gran sorpresa la constituye un editor muy completo, con el que se puede dar rienda suelta a nuestra imaginación de estrategas. ✦

LA CONJURA DE LOS MAGOS

¿Hay magia en Heroes of Might and Magic 2? Vaya si la hay. La mejor colección de hechizos que puedes comprarte la tienes en este catálogo que parece sacado de cualquier gran almacén dedicado a la venta de temas esotéricos. Directamente provenientes de la antología Might and Magic tienes los hechizos más adecuados para que tus héroes puedan ponerse el mundo por montera. El uso de la magia es vital para poder vencer en cualquier escenario y si usas el hechizo adecuado en el personaje idóneo, éste puede hasta cuadriplicar su daño en algunos casos. Asimismo, héroes como los "Wizard", "Necrománticos" o "Mages" poseen unas habilidades innatas para el uso de la magia, pese a sus deficiencias en el combate.



VALORACIÓN

93

DESARROLLADOR	ACTIVISION
DISTRIBUIDOR	PROEIN
REQUISITOS	P100, 16 MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: NACHO VALENCIA

La saga continúa

DARK REIGN

Una vez más Activision lanza otro desarrollo, esta vez con predecesores. Dark Reign Shadow puede ser uno de los estrategia que más gusten en el mercado y también de los más divertidos. Si te gusta la fantasía y todo lo relacionado con ella, no debes perdértelo.





A una gran parte de aficionados a los juegos de estrategia les va a hacer bastante ilusión la llegada de este juego de Activision. Un estrategia en el que la conquista y la acción están por encima de otros aspectos. Sí, ya sabemos que no parece un estrategia, pero sí lo es.

El juego se divide en cinco capítulos, bastante largos todos ellos, y en los que te vas a encontrar unidades marinas terrestres y anfibias, todo un lujo. El primero ha sido titulado "By Firelight". Lo más seguro es que, a estas alturas del juego, todavía estés bastante perdido. Pues bien, se divide en imperios, como te podrás imaginar, unos buenos y otros malos, y tu misión es salvar o proteger a tu imperio de los imperios oscuros. El segundo capítulo se llama "Waiting for the Calvary", o esperando para el calvario, y seguramente, en este segundo capítulo ya sabrás bastante bien qué es lo que tienes que hacer y cuáles son tus misiones.

El juego, además, incluye una versión jugable de una misión especial, o al menos la versión editada en EEUU, en la que necesitarás hacer todo el uso de tu ingenio para poder salir airoso.

El tercer capítulo es uno de los mejores, llamado "Togra's Gambit" y ambientado como pocos te hará disfrutar como un enano de este estrategia, que creemos que va a ser uno de los más jugados, por lo tanto, vendidos.

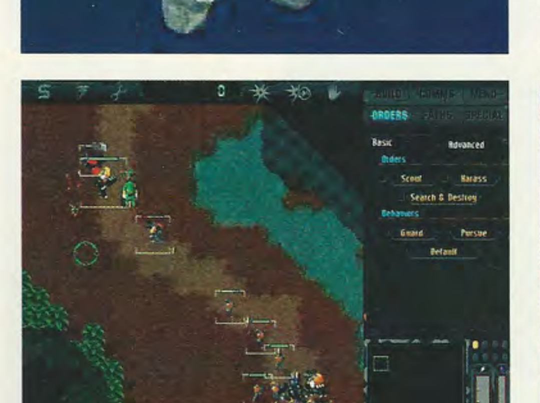
En el capítulo cuarto deberás sacar a relucir tu lado más despiadado y salvaje, porque está plagado hasta arriba de bichos, monstruos y demás, su nombre así lo indica, "Monsters of Midway", y el último capítulo llamado "The great Rift" será el que te deje más a gusto cuando lo acabes, ¿por qué?, muy sencillo, te habrás acabado el juego, pero tranquilo, puedes empezar de nuevo salvando previamente tu partida anterior si lo deseas, y la nueva te dará algo nuevo que la anterior, ya que en todas cambia algo cada nueva partida.

Aunque para serte sincero no creemos que eso deba preocuparte demasiado, ya que te llevará bastante tiempo, por no decir mucho.

Es un estrategia en el que vas a tener que estrujarte el coco de verdad, como los buenos, y por si fuera poco, las escenas animadas del juego te van a dejar con la boca abierta, no todas pero si la mayoría.

La engine que maneja el juego, es la engine normal y corriente de un estrategia, pero eso sí, está mucho mejor que la de muchos juegos de estrategia. Podemos decir que se da un aire a Command & Conquer,

Las voces dobladas son bastante buenas, puedes reírte, asustarte, vamos, que están puestas perfectas y los tonos también lo son. Esto convierte al sonido en aceptable, y no es muy importante pero sí ayuda algo. ✦





VALORACIÓN

87



La secuela de Comand & Conquer

RED ALERT

DESARROLLADOR	WESTWOOD
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
REQUISITOS	P100, 16 MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: LETICIA KRAHE

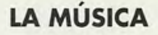
De este juego podemos decir que se trata de una secuela de Comand & Conquer, desarrollado por Westwood Studios y por Virgin, al igual que la primera parte. Red Alert ha superado a su antecesor en cuanto al número de copias vendidas.











Westwood Studios ha conseguido crear un estereotipo que se ciñe al patrón de su antecesor, en definitiva, ha sido "todo un éxito".

Red Alert supera a la primera parte, sobre todo en lo referente a aspectos técnicos, tales como resolución de pantalla, velocidad de juego, opciones...

Una de las diferencias que podemos encontrar con su antecesor es que esta segunda parte (por así decirlo) ha añadido la opción de funcionamiento bajo el sistema operativo Windows 95, opción que no tenía Comand & Conquer, ya que este sólo funcionaba bajo DOS.

Este gran juego aprovecha el filón creado por Comand & Conquer para ofrecer más de lo mismo, aunque mejor. Se trata de un producto para todos aquellos fanáticos de su antecesor, a los que este juego se les quedó pequeño.

En cuanto a lo que se refiere a la mecánica, dinámica y concepto del juego, es muy similar a la que sentó la primera parte, aunque Red Alert ofrece más misiones, mejores gráficos, más secuencias de animación; en definitiva, que bajo nuestra opinión se han superado con creces.



EL JUEGO

Algo que va a ser igual que en la primera parte es que se puede manejar tanto a un ejercito de Soviéticos como a uno de Aliados.

Los objetivos que vas a tener que conseguir van a variar también, por ejemplo además de destruir por completo la base enemiga tendrás que evitar que no se escapen convoyes enemigos; para evitarlo tendrás que destruirlos. Para cumplir tu objetivo vas a tener que estar muy atento durante toda la partida porque con que tan sólo un convoy se te escape la misión será FAILD.

Otra cosa que va a cambiar es que algunas misiones se van a desarrollar en el interior de una base no en el campo de batalla (en exteriores).

Otros objetivos van a ser iguales que en la primera parte como, por ejemplo, que tu único objetivo sea destruir la base enemiga, bien partiendo de cero o bien partiendo con tu base ya formada.

LOS GRÁFICOS

En este campo no han cambiado mucho las cosas, están realizados en 3D y extraídos los fotogramas como sprites para conseguir el funcionamiento en 2D, en cuanto a los elementos que forman el decorado, tales como edificaciones (bases, radares, armas de tierra,...) todos ellos están prerenderizados, son bastante similares a los de la primera parte, pero hay una pequeña diferencia y es que soportan alta resolución (cosa que no soportaba su antecesor) y esto va hacer que las cosas cambien mucho.



Entre misiones se siguen introduciendo secuencias que presentan los distintos niveles, se sigue tratando de las famosas "cut-scenes".

Los escenarios sobre los cuales se van a desarrollar las diferentes misiones van a ser un poco más variados que en la primera parte.

LA INTELIGENCIA DEL JUEGO

Sobre este campo hay poco que decir y es que creemos que no ha cambiando mucho, los camiones que recogen oro siguen haciendo lo mismo que en la primera parte, los soldados también, etc... Esto es debido a que es bastante difícil superar a la primera parte porque estaba bastante lograda en cuanto a IA (inteligencia artificial) se refiere.

LA MÚSICA

Ésta sigue siendo bastante parecida a la que podíamos escuchar en Comand & Conquer; además, si te resulta un poco cargante sigues teniendo la opción de poder bajar el volumen hasta conseguir que desaparezca.

Los samples, es decir, los sonidos siguen estando igual de logrados que en la primera parte y eso que eran difíciles de ser superados.

En general, está cuidado hasta el más mínimo detalle. ✦

VALORACIÓN

92

DESARROLLADOR	BUNGIE
DISTRIBUIDOR	PROEIN
REQUISITOS	P100, 16 MB
LANZAMIENTO	1998

TEXTO: LETICIA KRAHE

Una batalla sangrienta

MYTH

Bungie, desarrolladora poco conocida en el mundo de los videojuegos para PC, nos ha traído este gran juego de estrategia, en el que podremos ver unos efectos visuales que nos dejarán con la boca abierta, aunque a más de uno nos han sorprendido éstos, ya que hacen que una batalla parezca real.

Myth es un juego de estrategia en tiempo real, aunque ha trasladado el interés que otros juegos de este género (como Command & Conquer o Warcraft) ponen en fabricación de unidades y obtención de recursos, a un sistema de juego orientado al manejo estratégico de las unidades.



Juego medieval y fantástico, con una engine 3D de terrenos muy elaborada, Myth utiliza un sistema de partículas para simular todas y cada una de las múltiples explosiones y desplazamientos que tienen lugar en el escenario de la batalla. Los efectos atmosféricos son realmente buenos, de hecho se puede llegar a sentir o a ver como la lluvia cae sobre los guerreros. Las trayectorias de los proyectiles son casi perfectas, físicamente hablando. Aunque una cosa que lo desmerece es que los gráficos son sprites.







LA HISTORIA

Narra la invasión del mundo por parte de una fuerza malévola que lo que busca es matar. Es la historia de los Señores Caídos y sus huestes de muertos vivientes; la leyenda de las Armadas del Norte y su lucha sin esperanza contra el terror de las bestias y los seres de ultratumba. Al mando de estas últimas debes enfrentarte a los Señores.

EL JUEGO

Ha sido uno de los lanzamientos más esperados durante el último año. Myth, al alejarse de la mecánica de otros juegos de este tipo, permite centrarse más en la batalla. Lo más reseñable dentro del juego son las luchas, que son las más sangrientas vistas hasta el momento, llenando la pantalla de miembros, tripas y sangre.

Es un juego que logra mantener el interés del usuario. Propone un nuevo contenido y nuevos efectos visuales. ✦

UNIDADES

A continuación os mostramos algunas de las unidades con las que podréis disfrutar en el juego.

EJÉRCITOS DEL NORTE

Guerreros: Llevan escudos y espadas. Son los restos de otras armadas arrasadas por los Señores Caídos. Debido a la protección que llevan van a poder soportar más castigo del enemigo antes de morir.

Herons: Aunque pueden pelear utilizando sus palos, su principal poder consiste en su habilidad para sanar a las unidades amigas.

Fir'Bolg: Los arqueros. Cuando se encuentran a una distancia considerable son mortales las flechas que lanzan con su arco, aunque en una batalla cuerpo a cuerpo son demasiado endebles.

Berserkers: Luchadores desnudos que blanden grandes espadas. No debes utilizar con ellos tácticas sutiles; te recomendamos que vayas a por todas.

Enanos: La artillería de tu ejército. Lanzan proyectiles explosivos que masacrarán a tus enemigos. Ten cuidado en dónde están colocados, ya que si se encuentran situados en una cuesta hacia arriba no pueden lanzar sus armas muy lejos.

EJÉRCITOS DE LOS SEÑORES CAÍDOS

Tharll (hijos de Bahl'al): Se trata del primero y más numeroso de los muertos vivientes. Aguantan bastante antes de morir aunque son lentos y estúpidos. Pueden hacer unos increíbles agujeros en tus hombres con las hachas que portan.

Trow: Gigantescos seres que utilizan una táctica de combate elemental. Se trata de lanzarse a por el enemigo y desgarrarlo.

Mirmidones: Cuerpos semidescompuestos cuya misión es desgarrar y masacrar a los vivos.

Ghols: Bestias rápidas y sanguinarias. Blanden cuchillos de carnicero y se regodean en lanzarte todo aquel explosivo que se encuentren en el escenario de batalla.

Sin Alma: Unidades de ataque a distancia de los Señores Caídos, lanzan jabalinas envenenadas a tus huestes.





VALORACIÓN

90

La ley del más fuerte

WARLORD III

DESARROLLADOR	RED ORB
DISTRIBUIDOR	E.A.
REQUISITOS	P90, 16 MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: JUAN DEMIGUEL

Además de ser el juego con los predecesores más desconocidos de la historia, al menos aquí en España, Warlord III es positivamente más adictivo que el crack. Es fácil empezar, pero poco a poco te quedas enganchado. Y, para cuando te quieras dar cuenta, será demasiado tarde.

Warlord III toma unos cuantos elementos de muchos juegos de estrategia y los combina de una manera única para lograr un resultado fuera de lo común. No hay nada que sorprenda en los planteamientos iniciales: ciudades, monstruos, dinero, magia y héroes. Pero, aún así, consigue un tacto muy distinto a cosas como el Master of Magic, Civilization o, si nos ponemos, al Command&Conquer.











Además, el objetivo es muy sencillo: ser el último superviviente. Cada batalla es un escenario, y aunque cada escenario puede tener algún tipo de objetivo, acabando con toda la oposición siempre se completa la tarea. Falta decir que tus adversarios serán señores de la guerra como tú, siempre dispuestos a conquistar tus ciudades y a masacrar tu ejército.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Aunque existe un buen número de escenarios predefinidos, e incluso campañas completas compuestas de escenarios encadenados según una trama, la gran ventaja de este Warlord III es el generador de escenarios aleatorios. Con él es posible generar una infinita gama de mapas distintos para jugar. Y, por supuesto, para cada mapa se pueden seleccionar la del pulpo de elecciones distintas: número y calidad de adversarios, efectos de niebla de guerra, condiciones de victoria, dureza de los adversarios neutrales, calidad de las ciudades, número de ruinas y enclaves especiales...









Y así *ad nauseam*. Incluso se puede personalizar los componentes de nuestro ejército personal.

Pero lo realmente importante es que el juego disfruta de una I.A. que, sin ser realmente un genio, siempre consigue plantearte dificultades en todas las situaciones. El ordenador sabe explotar todas tus debilidades defensivas, es capaz de sorprenderte con tácticas originales, es rápido para cambiar de estrategia si todo va mal y, sobre todo, NO hace trampas para conseguir ser un adversario más peligroso. La existencia de escenarios casi ilimitados y un adversario que siempre planta cara hace de este Warlord III un juego con una vida muy larga.



CONCLUSIÓN

Apareciendo nuevas y nuevas campañas y variaciones del juego cada mes, en el centro Internet de RedOrb, Warlord III es un juego que nunca te cansará. Y, por si fuera poco, posee un sistema multijugador. Para que puedas enfrentarte a adversarios humanos, tan maquiavélicos y retorcidos como tú.

En el lado negativo, tanto los gráficos como el sonido son un poco demasiado básicos. Pero el interfaz es una gozada de usar, y no vas a encontrar más jugabilidad igual en ningún otro programa. Bueno, en casi ninguno. ✦

DIEZ PRIMERAS LECCIONES DEL ESTRATEGIA BÁSICO

1.- Completa el tutorial, aprenderás a jugar en diez minutos y nunca tendrás que consultar el manual.
2.- Recuerda que la superioridad local gana los combates. Procura concentrar tus fuerzas en unos pocos superejércitos.
3.- Por otra parte, recuerda que la planificación a largo plazo gana las batallas. De nada te sirve vencer si no puedes conservar lo ganado.
4.- Utiliza la vectorización. Comprueba CADA TURNO que las unidades van a donde se necesitan.
5.- Cuida de tus héroes y ellos ganarán la partida por ti. Un héroe necesita apoyo para vencer batallas, no los descuides.
6.- Explora las ruinas como prioridad. Los objetos mágicos pueden desequilibrar la partida, y los aliados pueden crear algunos superejércitos al principio de la partida.
7.- No pierdas de vista a los héroes enemigos y procura que no puedan reagrupar fuerzas a su alrededor.
8.- Nunca dejes una ciudad indefensa. Si existe algún punto débil en tu línea defensiva, la IA la va a encontrar.
9.- La parte diplomática no es demasiado útil, pero procura no hacerte demasiados enemigos a la vez.
10.- Recuerda que debes comer de vez en cuando. Si te escuchas decir 'sólo un turno más' más de cien veces, busca ayuda.

VALORACIÓN

90



DESARROLLADOR	TALON SOFTWARE
DISTRIBUIDOR	ARCADIA
REQUISITOS	P75 8, MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: NACHO VALENCIA

La pasión por la guerra

NAPOLEÓN EN RUSIA

En 1812, Napoleón había encontrado el apogeo de su poder. Ahora está listo para entrar en guerra con el que había sido su aliado durante años: Rusia. El zar Alexander no se hecha atrás y ya tiene todo preparado para la guerra. La victoria o la derrota está en tus sabias manos.







El día 24 de junio de 1812, Napoleón cruzó el río Niemen entrando en Rusia. Su plan era simple. Sus espías le habían informado que el campamento ruso de Drissa estaba mal ubicado y cerca de aguas estancadas.

Pero el zar Alexander, zar de todas las Rusias, no iba a estar desprevenido y no dudaría en contrarrestar el ataque de las fuerzas napoleónicas.

Ahora te toca a ti. Tu decides, Rusia o Francia. Francia tiene ventaja estratégica pero Rusia cuenta con un poderoso ejército.

Éste es un juego para los que no se andan con chiquitas a la hora de guerrear. Dejando a un lado los gráficos, la gente de Talon Interactive se ha preocupado de crear un juego de estrategia para los que de verdad les gusta la misma.

No estamos diciendo que hayan abandonado los gráficos, pero si se descuidan casi lo consiguen.

Tu llevarás tus tropas a través de un mapa sin demasiado relieve, sin demasiado color y sin movimiento alguno. No consta de ningun polígono, no es un 3D, y además los sprites no están demasiado trabajados. Pero eso no parece importar, ya que han creado un juego que no vale por su técnica, sino por su realismo a la hora de crear estrategias y avanzadillas.

Se han preocupado tal vez más del sonido. Es bastante bueno, y han sabido hacerlo para que, al son de marchas militares y canciones de guerra, no te separes ni un momento de la pantalla.

Eso si, Battleground 1812 no es precisamente un juego facilón si no posees conocimientos. Con esto no estamos diciendo que tienes que ser un lumbreras, pero sí haber jugado antes a un juego de este tipo, y si no lo has hecho, te costará bastante, o sea que vas a tener que sacar paciencia de debajo de las piedras.

Por eso mismo han integrado en el juego un montón de campañas, cada una con muchas opciones. Sin duda han hecho un estrategia pura, en el que tendrás que llevar a cabo varias fases para ir avanzando hacia tu objetivo: la primera es la fase de movimiento, donde podrás mover una, todas o ninguna de tus unidades. La segunda es la fase defensiva, donde tu oponente podrá defenderse disparando tanto como quiera. La tercera es la fase de fuego ofensivo. Ahora te toca atacar a ti. Disparando con una, todas o ninguna de tus unidades.

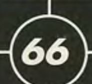
Después de esto es el turno de la caballería y, por último, la fase de asalto, donde si quieres puedes dirigir un asalto o esperar un momento mejor.

Ahora, si lo que te gusta es tener todos los juegos que tienen buena pinta, no dudes en hacerte con Battleground 1812, porque puede llegar a ser muy divertido si le coges el truco.

Es más, te puede llegar a divertir simplemente hurgando en sus opciones y te aseguramos que ésa es la forma ideal de aprender. Pero recuerda que si lo que buscas es espectacularidad, aquí no la vas a encontrar. ✦

VALORACIÓN

70





¿Battle Isle 3?... ¡No!

INCUBATION

DESARROLLADOR	▶	BLUE BYTE
DISTRIBUIDOR	▶	FRIENDWARE
REQUISITOS	▶	P90, 16 MB
LANZAMIENTO	▶	1997

TEXTO: JUAN DEMIGUEL

Te invitamos a una fiesta con marines, científicos locos, grandes armas y xeno-formas babosas llenas de dientes. Si te gusta, debes ser un trastornado. ¿Os hemos contado que a nosotros nos encanta?







Oscuros pasillos recubiertos de metal. Cables colgando del techo, despidiendo una lluvia de chispas eléctricas al golpear las paredes. Ruidos de goteo del agua... o tal vez otro líquido. El sordo murmullo de generadores de energía, crepitar de maquinaria. Cuando Ridley Scott rodó Alien, creó un ambiente tétrico y amenazador: una atmósfera opresiva.

Estas sensaciones han intentado ser imitadas muchas veces dentro y fuera de la gran pantalla. Probablemente, Incubation sea el primer juego que se aproxima a la estética de la película. No es que el juego esté basado en ella, no, pero existen unas cuantas coincidencias.

EL JUEGO

El argumento es bastante sencillo. Se te pone al mando de un grupo de marines espaciales, y tu misión consiste en investigar (eso sí, con mucha sangre) el origen de unas extrañas criaturas que están arrasando una colonia espacial situada en un mundo lejano. Por lo visto, sus anteriormente pacíficos habitantes, están mutando bajo la influencia de algún tipo de hongo.

Así pues, misión a misión, nos veremos enfrentados a una situación de combate. Aunque los objetivos concretos de cada una varían enormemente, todo se reduce a manejar nuestra escuadra de marines y derrotar al enemigo. Se trata, pues, de una simulación de combate táctico basada en turnos.

Lo primero que llama la atención es lo dinámico que es el juego: los turnos los agotas en apenas unos segundos. Da la impresión, a veces, de estar jugando en tiempo real. Es emocionante y adictivo. Las instrucciones que entienden nuestros hombres son bastante limitadas si las comparamos con otros juegos (X-COM, por ejemplo), no podemos agacharnos ni correr, por ejemplo. Como es habitual, cada hombre posee una reserva de puntos de acción, que va agotando según le damos órdenes. Una vez que hayamos movido a todas nuestras unidades, mueve el enemigo. También es posible dejar a nuestros hombres *en guardia* para disparar al enemigo en su turno.

La parte más interesante del juego, a este nivel, es el hecho de que nuestros hombres mejoran. Según ganan experiencia, van obteniendo unos puntos de desarrollo que podemos emplear en enseñarles a utilizar cierto equipo. La manera de repartir estos puntos es asignando al marine nuevo equipo. Por ejemplo, si le compramos al marine un arma ligera de defensa, el marine comprará (si puede) los puntos de habilidad necesarios en armas ligeras para manejar dicha arma. Suena complicado, pero no lo es. Y el resultado es magnífico, repartiendo la especialización de los hombres de una manera natural y muy poco confusa.

Y hay poco más que comentar: las armas son satisfactoriamente destructivas, los aliens suficientemente asquerosos y la curva de aprendizaje es suave como el culo de un niño. Casi el único reproche que se le puede hacer al juego es una excesiva sencillez, una falta de variedad en los desafíos, que en cierto modo limita la longevidad del juego. Pero de todos modo, Incubation es una experiencia más que recomendable. ✦







VALORACIÓN

88



DESARROLLADOR	MICROSOFT
DISTRIBUIDOR	MICROSOFT
REQUISITOS	P100, 16 MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: LETICIA KRAHE

Erase una vez... la historia

AGE OF EMPIRES

Microsoft presenta este juego, que aunque a primera vista parece realmente alucinante (viendo capturas del juego), a la hora de la verdad a más de uno le ha defraudado bastante.

Age of Empires sigue la misma metodología de juego que Command & Conquer, Warcraft o Dark Reign, pero comparándolos en todos los aspectos deja mucho que desear si vemos la fecha en que salió al mercado, por ejemplo, Command & Conquer y en la que ha salido éste.



¿INTELIGENCIA ARTIFICIAL?

Aunque parece que, por ahora, estamos haciendo una crítica muy dura al juego, no es tan malo, lo único es que en algunos aspectos, como por ejemplo la Inteligencia Artificial (que dentro de este tipo de juegos es algo bastante importante) deja mucho que desear cuando ves que tus hombres no hacen ni caso a tus órdenes o se quedan encasquillados, o también cuando ves que tus arqueros están siendo derribados por un debilucho enemigo con un hacha mientras tus unidades de combate cuerpo a cuerpo se dedican a cortar árboles.

Es algo bastante triste, porque, además, lo peor de todo es que a los ejércitos del ordenador no les ocurre lo mismo; él puede alinear sus filas de una manera alucinante, ¿por qué no habrán hecho lo mismo cuando juega un humano?

EL JUEGO

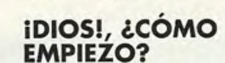
En Age of Empires no contamos con tanques, fábricas, radares, etc..., es decir, con cosas futuristas, sino que disponemos de arqueros, sacerdotes, elefantes, hoplitas, catapultas..., aunque quien quiera imaginar que está jugando con soldados, tanques y artillería lo puede hacer sin ningún tipo de problemas.

Podemos escoger entre distintas civilizaciones: griegos, egipcios, romanos y babilonios. Los recursos con los que contamos son cuatro: madera, comida, piedra y oro. Los edificios son idénticos en todas las civilizaciones. Tienen distintos dibujos y con algunas civilizaciones las funciones y tecnologías, así como las unidades que podemos fabricar en ellos, cambian, pero no así el tipo de número de edificios distintos que puedes construir.



Podemos jugar contra el ordenador o en modo multijugador, Age of Empires se puede ejecutar tanto para IPX como para TCP/IP, también se puede jugar por módem o estando conectados en serie. Una recomendación es que resulta mucho más divertido jugar contra otro humano que contra el ordenador siempre y cuando, claro está, tengáis la oportunidad de conectaros en red. Si no disponéis de esa oportunidad no os preocupéis, ya que tampoco está nada mal jugar contra el ordenador.

Las partidas se pueden ganar de varias maneras: aniquilando al enemigo, haciéndose con los artefactos o ruinas, puntuación para un límite de tiempo... Y si decides aliarte con otra civilización, puedes compartir la victoria con ella. Si gana la otra también ganas tú y si ganas tú también gana la civilización con la que te hayas aliado.



¡DIOS!, ¿CÓMO EMPIEZO?

Este juego se nota que es de Microsoft por la gran variedad de opciones que se nos presentan. Tenemos que pulsar un mínimo de ocho botones para poder empezar a jugar, pero no sólo la primera vez que empezamos una partida, esto también ocurre al cargar una partida salvada.







Sólo para el modo de un jugador tenemos cuatro campañas realmente largas para elegir, tomando el mando de los egipcios, babilonios, griegos y unos chinos que nadie sabe de dónde han salido. Aparte también contamos con la opción de crear nuestros propios escenarios con un editor de lo más completo y a la vez incomprensible. Y si para un solo jugador hay tantas cosas supongo que os podréis imaginar lo que hay que hacer para el modo multijugador.

Pero tampoco es tan complicado; quizá sea difícil la primera vez que empiezas a jugar, pero en cuanto le coges el truco, ya está, dominas perfectamente los menús e incluso puedes llegar a controlar tus tropas mejor de lo que lo hace el ordenador con las suyas.

Podemos contar con un montón de escenarios predefinidos y, además, si añadimos la opción de crear nuestros propios escenarios la durabilidad del juego es tan larga para un jugador como para ocho.



GRÁFICOS

Ésta es la parte más interesante del juego. En cuanto al grafismo no tenemos ninguna queja, al contrario, creemos que está muy bien realizado. El ambiente está muy bien conseguido, realmente podemos creer que nos encontramos en la Era determinada que juguemos en ese momento.

Los gráficos son 2D y soporta SVGA. La perspectiva del escenario de batalla es idéntica a la de, por ejemplo, Command & Conquer (Red Alert).

Bueno, creemos que en cuanto a gráficos ya hemos dicho todo lo que teníamos que decir, sólo queda hacer un comentario final: juzgar por vosotros mismos este punto en las capturas que os mostramos en el artículo.





CONCLUSIÓN

Quizá hayamos sido un poco duros en este comentario, tal vez porque esperábamos mucho más de Age of Empires, y en lugar de fijarnos en lo que este juego nos ofrece nos hemos fijado más en lo que NO nos ofrece.

El juego nos promete una diversión asegurada e incluso puede llegar a picar a la gente y, de esta manera, no poder dejar de jugar. Los inconvenientes que tiene son notables pero no son demasiado importantes a la hora de pasar un rato agradable enfrente de esa caja tonta que nos hace en muchos casos perder la cabeza, perder la noción del tiempo e incluso hay veces que nos puede quitar el sueño. ✦

VALORACIÓN

80





Desarrollador	THQ
Distribuidor	Proein
Requisitos	P100, 16 Mb
Lanzamiento	1998

TEXTO: JUAN DEMIGUEL

Imperios Espaciales

PAX IMPERIA

De nuevo nos encontramos con una segunda parte de un juego de cuya primera aparición ni siquiera hemos oído hablar. El original Pax Imperia, por lo visto, era un programa para MAC, realizado por Blizzard. Más tarde esta casa, productora por ejemplo de Warcraft y Diablo, vendió los derechos de la segunda parte a THQ. Bonita historia, pero, ¿qué tal es el juego?



El Pax Imperia: Eminent Domain, pertenece al mismo tipo de juegos que el Master of Orion 2, Imperia Galáctica o Ascendancy. Se trata de un Civilization, más o menos, ambientado en las estrellas. Las diferencias fundamentales con estos juegos es que Pax Imperia está mucho más orientado al modo multijugador y que la acción transcurre en tiempo real (o casi).

El principal atractivo de este tipo de juegos es que resultan ser bastante adictivos, ya que se trata de expandirse constantemente. No hay espacio para tomarse respiros, y la continua evolución de la tecnología implica la necesidad de ir ideando nuevas tácticas a medida que transcurre el tiempo. Además, la ambientación espacial te sumerge en todo un mundo de ciencia ficción, que resulta atractivo por el mismo motivo que nos pueden gustar Star Trek, La Guerra de las Galaxias o Alien.



PRETTY PRINTING

Como ya hemos dicho, el desarrollo del juego no tiene nada de especial: expándete por nuevas estrellas, investiga nuevas tecnologías y acaba con tus enemigos. Pero, ¿qué tal la presentación?

Pax Imperia nos regala unos magníficos gráficos, sobre todo en lo que a escenas intermedias se refiere. Las diversas pantallas desde donde se dirige la acción también están muy conseguidas, y todos los iconos e imágenes presentan un aspecto muy coherente. La ambientación conseguida es muy buena, y ayuda perfectamente a sentirse inmerso en este universo de imperios estelares.



El sonido también acompaña bien, y el CD viene con más de 30 minutos de música original para el juego. Los efectos de sonido son un poco básicos en combate, pero siempre adecuados, y la voz de la computadora que te avisa de ciertos eventos importantes es fundamental.

TIEMPO REAL

La voluntad de ser, sobre todo, un juego multijugador (valga la redundancia) ha forzado ciertas cosas sobre la dinámica del juego. Como ya hemos dicho, la acción transcurre en tiempo real, sin turnos. Pero cuando se presenta una batalla, el tiempo se detiene hasta que ambos bandos toman el mando de sus fuerzas y deciden un resultado.

Esto tiene sus ventajas y sus desventajas. En el lado positivo, que la acción es mucho más fluida y continua, haciendo del juego algo más adictivo de lo que sería de otro modo. En el aspecto negativo, ocurre algo muy frecuente en los juegos en tiempo real: la pérdida de control. Cuando hay muchas cosas que hacer, la necesidad de tomar decisiones demasiado rápido impide planear con cuidado tus tácticas. Incluso con la velocidad de paso de tiempo al mínimo, es fácil olvidarse de cosas.

RESULTADO

Este juego es, ciertamente, muy recomendable. Tanto los aficionados al género como los novatos pueden encontrar una buena diversión. Tal vez se echen de menos algo de originalidad y un combate espacial más atractivo, pero no existen grandes faltas. Un pequeño punto negro es la ausencia de ayuda contextual, que hace que el interfaz sea un poco más incómodo de utilizar de lo que debiera ser.

Sobre todo, Pax Imperia: Eminent Domain, es una nueva voz que clama por definir un género, el de los simuladores de civilizaciones estelares. Un género que posee un buen puñado de títulos a sus espaldas. Éste es uno más de esos juegos. Y uno bastante bueno, por añadidura. ✦





VALORACIÓN

85

El desastre

CIVIL WAR II

DESARROLLADOR	▸	SIERRA
DISTRIBUIDOR	▸	COKTEL
REQUISITOS	▸	486/DX2 66, 16 MB
LANZAMIENTO	▸	1997

TEXTO: NACHO VALENCIA

A veces una compañía deja de lado un desarrollo y no le da demasiada importancia. Pese a ser la segunda parte de un éxito de Sierra, las mejoras que se pueden encontrar son nulas y la originalidad destaca por su ausencia. Tal vez, si nos centremos sólo en la historia, encontremos algo digno de mención.

Más o menos todos, aunque no nos gusten los estrategia demasiado, podemos o sabemos diferenciar uno normal de uno mediocre, pues éste es de los mediocres. ¿por qué?, no lo sabemos, sólo nos damos cuenta de que no reúne ni la mitad de requisitos mínimos que tiene que reunir un estrategia para ser más o menos jugable.





Estamos en el mes de los estrategia y no todo iban a ser buenos estrategia, también tenía que estar la oveja negra entre ellos. Más que la oveja negra se le puede llamar el patito feo de los mismos, ya que no se le aprecia mejoría alguna respecto a la tecnología que desarrollan los juegos actuales, la cual es bastante superior.

Si te dicen que Civil War II puede funcionar en un PC 484 DX/66 como algo bueno no te lo creas; puede tirar en un 486 ya que no necesita más para hacerlo, pero por ser tan simple que quizá podría verse y jugar hasta en Game Boy.

El nivel tecnológico del juego es bastante pobre, la inteligencia artificial la han aprovechado seguramente de un proyecto experimental o de alguno de sus anteriores estrategias, un motor que no mueve ni luces ni sombras con libertad y no te da autonomía de movimientos y tus tropas no avanzan con rapidez y te encuentras totalmente atrapado en todas tus acciones y desplazamientos. Es como jugar en un tablero 2D.





La idea además es bastante pobre, una guerra civil, y encima no tiene demasiadas batallas para librar. Es un juego bastante insulso. Entre los estrategias que puedes ver y comprar te encontrarás éste; piénsate dos veces lo de adquirirlo, ya que te tienen que gustar muchísimo los estrategia de todo tipo para que te hagas con una copia de Civil War II.

El sonido tal vez es lo único que le salva un poco de la monotonía del juego. Ni siquiera su jugabilidad está de acuerdo con los requisitos que el juego propone.

Cuando decimos que debería haber salido en los 80 nos referimos a que tiene una tecnología de los 80, no es posible que un juego salga al mercado en la era del 3D y las aceleradoras, y mueva unos malos sprites en una engine que es más verde que un pepinillo.

Respetamos mucho a la gente que le parece un buen desarrollo, para eso se hacen cientos de estrategia, y para gustos se hicieron los colores, pero desde luego podría estar mucho más logrado que el acabado que le han dado. ✦







VALORACIÓN

64

DESARROLLADOR	INTERACTIVE MAGIC
DISTRIBUIDOR	FRIENDWARE
REQUISITOS	P100, 16 MB
LANZAMIENTO	1998

TEXTO: LETICIA KRAHE

Tras los pasos de Warcraft

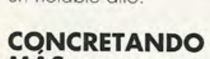
SEVEN KINGDOMS

La verdad es que Seven Kingdoms ha sido uno de los juegos de estrategia que nos ha sorprendido más gratamente durante la elaboración de este especial. A continuación os contamos el porqué.

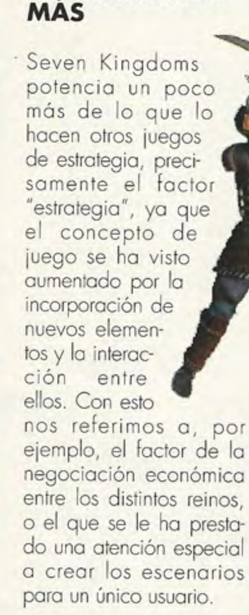




Básicamente, Seven Kingdoms es otro juego de estrategia en tiempo real en el que confluyen el noventa y nueve por ciento de los aspectos que son comunes en este tipo de juegos, desde el envío de tropas con un objetivo a destruir o defender hasta la recolección de recursos para utilizar con diversos fines, pero a diferencia de otros programas, Seven Kingdoms amplía el abanico de posibilidades que el jugador puede llevar a cabo con los recursos del juego, y cómo no, la incorporación de un argumento de juego bastante sólido que a continuación os detallaremos un poco más, convierten a Seven Kingdoms en un juego que puede contar con un notable alto.



CONCRETANDO MÁS



Seven Kingdoms potencia un poco más de lo que lo hacen otros juegos de estrategia, precisamente el factor "estrategia", ya que el concepto de juego se ha visto aumentado por la incorporación de nuevos elementos y la interacción entre ellos. Con esto nos referimos a, por ejemplo, el factor de la negociación económica entre los distintos reinos, o el que se le ha prestado una atención especial a crear los escenarios para un único usuario.

No tiene una dinámica tan rápida como Command & Conquer, pero tampoco una tan pausada como otros juegos de estrategia en firme que no cuentan con los beneplácitos del concepto "en tiempo real".

Por otro lado, nos ha resultado gratamente interesante el hecho de que el interés de la partida aumenta al ser varios reinos los que se disputan el poder, no uno sólo con el que tenemos que pegarnos continuamente, sino que aunque parezca una tontería, son varios en teoría, nuestros oponentes.

CALIDAD Y ORIGINALIDAD

En cuanto a la calidad del juego, decir que muy bien por el concepto, que nos hace experimentar nuevas sensaciones y por la gestión de todo el argumento de cara al transcurso de la partida, lo que ayuda a tener en nuestras manos un juego más sólido y creíble.

Por otro lado, y como no podía faltar, el hablar de los gráficos, que resultan especialmente atractivos y elaborados, sin lugar a dudas, de los mejores que hemos visto últimamente. Todos los detallles de las construcciones y, en general, elementos de decorado son realmente asombrosos y si bien es cierto que hay algunos que están más cuidados que otros, el conjunto en general resulta envidiable.

No sólo están bien hechos los gráficos de los escenarios, sino que también hay que decir que tanto los diferentes personajes como marcadores o aspecto visual del juego, en definitiva está muy bien cuidado y guarda y ayuda a potenciar el concepto de juego y a ayudar al jugador a entrar más de lleno en el universo de Seven Kingdoms.

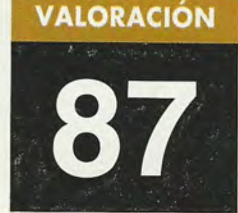
El sonido está muy logrado, ofreciéndonos músicas a lo Warcraft, entre épicas y medievales que al igual que los gráficos, están muy a tono con el concepto de juego. ✦







VALORACIÓN



ACTUALIDAD · SEVEN KINGDOMS

Rozando lo nuevo

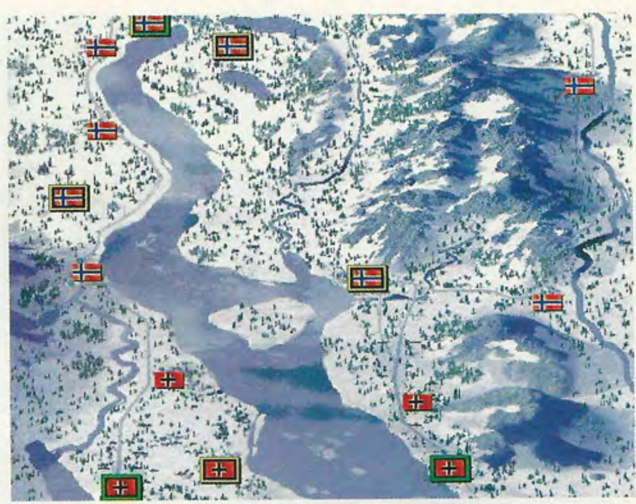
PANZER GENERAL 2

DESARROLLADOR	SSI
DISTRIBUIDOR	PROEIN
REQUISITOS	P90, 16 MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: NACHO VALENCIA

La verdad es que casi todos los estrategia no suelen ser muy conocidos en el mundo de los videojuegos por una sencilla razón: no se les da suficiente publicidad. Éste es el caso de Panzer General 2.





Los juegos de estrategia, a pesar de que no gustan tanto como los arcade de acción, serían mucho más conocidos si se les metieran cuñas como las de Tomb Raider o Quake y si no lo crees así, ¿por qué la gente conoce War Hammer?, ¿por qué la gente sabe que le hablas de un estrategia cuando dices Dark Omen o Diablo?, por eso mismo. La publicidad que se le dé a un estrategia debe ser casi más importante que el juego en sí, teniendo en cuenta que la publicidad puede hacer milagros, y eso deberían tenerlo muy presente las compañías desarrolladoras que se aventuren a hacer este tipo de juegos. Si no es así, lo más seguro es que les pase como a SSI con Panzer General que es un buen estrategia, aunque podría ser el doble de conocido.

Bueno, dicho esto vamos con el juego, que nos ofrece bastantes cosas buenas.

La primera es el realismo del juego: los mapas son mapas rendeados con una excelente calidad gráfica, los muñecos son sprites, pero las animaciones son bastante buenas, y al igual que todos los estrategia las partes animadas del juego son maravillosas.

El sonido de Panzer General deja algo que desear, no es demasiado real como el de War Hammer o el de Close Combat II, que era realmente alucinante, vamos que te metía dentro del juego; éste no es malo, pero puede estar mejor.

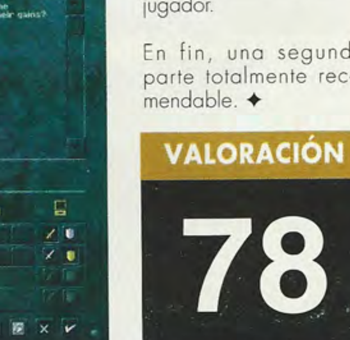
La jugabilidad del juego es sencilla, posee el mismo interfaz que Fantasy General, y sin duda, se trata de una de las mejores ocasiones para que pueda comprobar lo dura que es la II Guerra Mundial. Panzer General 2 ofrece todas las posibilidades de las que "disfrutaba" un general alemán durante la II Guerra Mundial.

El aspecto gráfico del juego ha sido mejorado sustancialmente con respecto a la primera parte. Ahora, los escenarios tienen una vista pseudotridimensional que los hacen más auténticos y también más atractivos para el jugador.

En fin, una segunda parte totalmente recomendable. ✦







VALORACIÓN

78



DESARROLLADOR	CAVEDOG
DISTRIBUIDOR	NEW SOFTWARE CENTER
REQUISITOS	P100 16 MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: NACHO VALENCIA

Guerras de todos los colores

TOTAL ANIHILATION

Cuando estábamos convencidos de que un estrategia era solamente guerra de un solo tipo, es decir, que un estrategia medieval eran batallas medievales y uno del futuro como Earth 2140 era solo de guerra futurista, estábamos equivocados; la prueba es Total Anihilation.

Es la era de los robots y la tecnología aplicada a la guerra. Deberás luchar contra hordas de este tipo y con naves tanto acuáticas como aéreas.

Con Total Anihilation descubrirás que en un estrategia no es sólo guerrear en un escenario cerrado; aquí podrás luchar en la costa con barcos, en el bosque con caballos y a pie.

Si nos fijamos en el aspecto gráfico del juego tenemos que ver a la fuerza que es maravilloso. Los decorados son asombrosos, así como el motor del juego, el cual soporta todo lo que le hechen, como mover luces y sombras con total libertad, calcular todos los movimientos de nuestros enemigos sin ralentizar el juego por muchos que sean, etc.

Durante el juego podremos comprobar que aunque el escenario esté totalmente cargado de efectos visuales, como explosiones, olas y un montón de enemigos no se aprecia ralentización alguna; hombre, también depende del equipo en el que lo veas, pero te aseguramos que no es lo mismo verlo en un 486, (que dudamos que tirara con normalidad) y un P200. Como comprenderás no sería muy lógico.

El juego incorpora unos buenos entornos en "real 3D", así como una textura de superficie realizada con un mapa de alturas, o sea, que los escenarios donde se desarrolla la acción son todos 3D auténticos, con sus alturas y todas y cada una de ellas diferentes.

Eso es algo muy bueno; a partir de eso se pueden añadir muchas opciones como las que tiene Total Anihilation como la de escalar, tanto por el exterior de los escenarios o en el centro de los mismos.

Los mapas ya son largos de por sí, pero, encima, incorpora unos mapas extra largos para los usuarios con 32Mb de RAM. Estos mapas son increíbles, ya que además de ser bastante largos, tanto que te quedarás sorprendido, están muy trabajados, es decir, los mapas tienen texturas reales y alturas reales, o sea que si te aproximas demasiado al borde de una montaña a pie o en tu vehículo puede que acabes mal parado.

Cuenta con varios adornos que en realidad son los que le dan toda la vidilla al juego. Esos adornos son, por ejemplo, la lava, que está bastante trabajada, barrenas, mundos de metal y de hielo y otras cosillas que son las que más nos gusta ver en un juego de este tipo.

Hay gente que compara el juego con Dark Reign o con 7th Legion, y la verdad es que se dan un aire, sobre todo en el tema de los gráficos.

El juego tiene más de 150 unidades y 22 misiones en la campaña de un jugador. Aunque si lo deseas también puedes jugar en modo multi-jugador. En el modo multi-jugador va algo a tirones pero esto es normal, ya conocemos todos los problemas de velocidad de Internet.

El sonido del juego no es que sea para ganar un premio pero no está mal. No es 3D Surround ni nada que se le parezca pero no está mal. Los efectos sonoros son buenos, de acuerdo con sus gráficos.

De todas formas, creemos que en una engine tan potente como es la de Total Anihilation podrían haber metido mucho más, pero como se suele decir más vale poco y bien que mucho y mal. ✦











VALORACIÓN



83





ACTUALIDAD · TOTAL ANIHILATION

Sangre, sudor y metal

7TH LEGION

DESARROLLADOR	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	PROEIN
REQUISITOS	P100, 16 MB
LANZAMIENTO	1998

TEXTO: LETICIA KRAHE

7th Legion es otra oveja del rebaño que pasta, es blanca, lanuda y gorda, como todas, también van a esquilarla en verano, y es que hay muchas ovejas lanudas, lo que pasa es que algunas ovejas no dan la "lana" que tendrían que dar... así que al matadero.

Este juego es uno de los lanzamientos más importantes de Microprose a lo largo del año 98. La potencia del lanzamiento ha sido realmente espectacular, ya que en publicaciones inglesas llevaba apareciendo material de "work in progress" desde seis meses antes.

Realmente, es una buena forma de crear espectación de cara al usuario final, pero si la calidad no es la suficiente, de ser una buena forma de publicitar un lanzamiento y abrir boca, se convierte en un engaño que no sirve más que para hacer que una persona que se gasta más de siete mil pesetas se vea frustrada y con ganas de darse de cabezazos contra la puerta del cuarto de baño después de tirar de la cadena, previo haber lanzado su caja con el juego al W.C.






SEAMOS FRANCOS

Decíamos que 7th Legion ha sido uno de los lanzamientos más sonados de Microprose, pero fieles a la verdad, y aunque rueden cabezas por ello, hemos de decir que este lanzamiento también ha significado una de nuestras mayores decepciones.

Aunque tenga intros de más de diez minutos de duración, que sean realmente increíbles y nos pongan la carne de gallina, pensando en los sistemas de captura de movimiento que la gente de Microprose debe de tener en sus oficinas y el tiempo que han podido tardar en hacer semejantes animaciones, aunque las previews en CD que se incluían en revistas extranjeras del sector prometieran que 7th Legion iba a dar el "oro y el moro", la verdad es que todo eso ha servido, una vez que hemos tenido la oportunidad de jugar, para lo mismo que podía haber servido un rollo de papel higiénico.

7th Legion es un programa realmente patético respecto y en base a las expectativas que cualquier fanático de los juegos de estrategia en PC se podía haber hecho después de seguir con un poco de interés este lanzamiento.




Además de ser un clon más de Comand & Conquer y de no innovar nada más que un argumento sin pies ni cabeza que nos presenta a los manidos robots de toda la vida que se pegan por no sabemos qué, presenta un aspecto visual lamentable que no puede competir ni por asomo ni gracia divina con otros juegos del sector. A lo mejor hace tres años no había estado mal, pero hoy en día que existe Diablo, Red Alert o Earth 2140... ¡a dónde van!

El juego no es Hicolor, 640x480x256, y los gráficos parecen estar dibujados con el Deluxe Paint de toda la vida. Esto no está mal, porque Deluxe Paint es sorprendente, pero por Dios, que los hubieran tocado un poquito con PhotoShop por lo menos.

No sabemos si será por estar acostumbrados a otro tipo de juegos que nos han metido mejor en concepto por el sonido o por los gráficos o por la propia historia, pero es que en 7th Legion todo parece tan simple...

Bien es cierto que no diríamos todo esto si el juego tuviera un precio menor, como el típico programa a 2.995 pesetas que cada vez es más frecuente ver en quioscos o grandes superficies que nos deleita con una calidad sorprendente a un precio asequible; pero es que 7th Legion tiene un precio de casi ocho mil pesetas.

En definitiva, un juego para los que se confiesen verdaderos y auténticos "incondicionales" del género y no les importe experimentar un cambio de calidad en sus vidas como jugadores. Una auténtica decepción.✦

VALORACIÓN

55





DESARROLLADOR	E. A.
DISTRIBUIDOR	E. A.
REQUISITOS	P90, 16 MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: LETICIA KRAHE

Otra forma de decir lo mismo

KILL, KRUSH AND DESTROY

Kill, krush and Destroy es el ejemplo de cómo se puede ir ascendiendo la calidad de un producto ya inventado de forma gradual lo suficiente, para que el comprador no se queje y siga manteniendo el interés por la estrategia.

Esta producción de E.A. es otro producto, obviamente, como otros ciento treinta y dos mil juegos más que invaden las estanterías de grandes almacenes prometiéndonos calidad ilimitada. Aprovecha el filón descubierto por Command & Conquer o su homónimo, en el que se intercambian los cohetes por las catapultas, Warcraft.

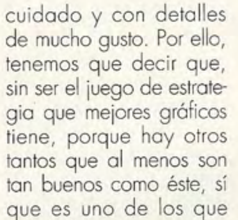


KKND no innova nada nuevo, pero la verdad es que tampoco desmerece. La estrategia en tiempo real se mantiene y la dinámica y conceptualidad básica del juego se mantiene firme al de Command & Conquer.

Eso sí, los escenarios cambian y las tropas son diferentes, está bien, aceptaremos pulpo como animal de compañía, pero la verdad es que KKND no aporta nada nuevo al género de la estrategia en PC.

ORIGINALIDAD ANTE TODO

Controlaremos tropas, pero como increíble y masiva novedad, esta vez no serán soldados que intentan introducirse en el campo enemigo o deben llevar a cabo una misión determinada, sino que la tecnología será más avanzada, ya que se supone que la acción se desarrolla en el futuro, o eso creemos. KKND nos sumerge en una sociedad post-nuclear en la que sólo el más fuerte sobrevive. Las formas y maneras que KKND ofrece al jugador para llevar a cabo las ya típicas tareas en un juego de este tipo, tales como fabricar diferentes soldados o recolectar recursos que, a su vez, nos darán más dinero, el cual podremos utilizar en producir más recursos todavía, se han camuflado y se aparecen de otra manera, los gráficos de los edificios son diferentes y nuestros protagonistas también.



Pero no os preocupéis, ávidos jugadores de la estrategia más brutal, ya que con esto no queremos decir que KKND se quede corto, ni mucho menos; el juego no desmerece, lo único que sucede es que para todos aquellos jugadores que estéis pensando que KKND va a ser una experiencia vital y novedosa, olvidaros chicos.

Como puntos a favor podemos hacer mención especial de las intros de juego o cutscenes, así como del aspecto sonoro y visual del juego, tal vez más el visual que el sonoro.

Dentro de este último apartado al que hacíamos mención, el visual, podemos decir que KKND está realmente elaborado y cuenta con un grafismo sorprendentemente formidable, muy cuidado y con detalles de mucho gusto. Por ello, tenemos que decir que, sin ser el juego de estrategia que mejores gráficos tiene, porque hay otros tantos que al menos son tan buenos como éste, sí que es uno de los que más brilla.

NOS HA GUSTADO

Las explosiones utilizando las artes y posibilidades del Hi color son realmente bonitas. El aspecto sonoro también está muy cuidado, desde las voces de las unidades hasta los FX y la música.

Como conclusión podemos decir que KKND es un buen juego, nos hará pasar un buen rato, al menos con nosotros lo ha hecho, y cumplirá el expediente con la cabeza alta.

Podemos decir que es muy bonito y que suena muy bien, pero en cuanto a la adicción, poca cosa, únicamente, y el mejor patrón de juicio que os podemos dar, decir que al que le haya gustado Command & Conquer, Red Alert o Warcraft y ya se los sepa de "pe a pa", no se sentirá defrudado por Kill, Krush and Destroy. Bastante chulo. ✦







Preparados para el combate

CLOSE COMBAT II

DESARROLLADOR	MICROSOFT
DISTRIBUIDOR	MICROSOFT
REQUISITOS	P133, 16 MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: NACHO VALENCIA

Cómo no, la gente de Microsoft nos vuelve a sorprender con uno de sus desarrollos. Esta vez se trata de Close Combat II, la segunda parte de un juego de guerra militar en el que podrás hacer todo lo que se ve en las pelis.

Efectos sonoros espectaculares, luces y sombras, reflejos, destellos, estallidos y un montón de cosas más son las que te puedes encontrar en Close Combat II.

Si la primera parte te pareció buena, la segunda lo será más todavía, ya que cuenta con casi toda la tecnología que son capaces de desarrollar los chicos de Microsoft. ¿Qué cuál es esa tecnología?, sencillo, acuérdate de Cart Precision Racing, el simulador de carreras de F1 donde la realidad de conducción era la base del juego, o de Microsoft Golf, que la verdad es que partía el bacalao en lo que arcades deportivos de ese deporte se refiere u otro simulador más, el Microsoft Flight Simulator, el simulador de vuelo que nos sorprendía con su facilidad y suavidad, además de su gran acabado y detallismo. Eso es lo que tienen de bueno los chicos de Microsoft, que todo lo que hacen lo cuidan hasta el último detalle, menos en el juego de fútbol que lo hicieron con algo de dejadez, pero sólo es un fallo y nada más.

Microsoft desarrolla juegos sobre todo de inteligencia y habilidad, y es difícil, pero les sale muy bien; tal vez sea por su equipo técnico que es una bomba, o tal vez por que lo cuidan todo al mínimo detalle, dando como resultado un juego del calibre de Close Combat, el estrategia que mejor combina la técnica de guerrilla con los efectos especiales, todo eso unido a una ambientación excelente que conforma el juego al que nunca vas a poder dejar de jugar.






Tu estás al mando de un cuerpo de operaciones especiales, algo así como el Special Operations, que también es un estrategia alucinante, bueno, está entre estrategia y aventura gráfica, pero es muy bueno, a la hora de jugar con él es prácticamente igual que Close Combat. En este último no tienes las posibilidades que tienes en Special Operations, como diferentes vistas, ya que es un estrategia y no una aventura gráfica, pero por todo lo demás está perfecto.

El sonido combina una banda sonora en Dolby 3D Suround y los efectos de sonido tales como explosiones, gritos, pasos, motores y algunos ruidos ambientales, que hacen de la ambientación del juego una banda sonora para ganar un Grammy.

Tienes un buen número de campañas y otro buen montón que te puedes crear tu mismo; cada batalla será diferente ya que incorpora el generador de batallas aleatorio, en el que dentro de un mismo mapa los enemigos son diferentes, puede haber más o menos y algún hangar que otro o algún barracón puede que esté cambiado de sitio. Este sistema ya lo incorporaban otros estrategia, pero no demasiados.

Las escenas de render son alucinantes y las animaciones de los muñecos no están nada mal.

Si tienes suerte podrás ver en un render a 640x480 la explosión de algún hangar y toda la gente saliendo a toda prisa para no ser pasto de las llamas. Merece la pena.

Bueno, que más decir de este espectacular desarrollo de la compañía más rica del momento, excepto que desarrollo a desarrollo, salvo uno o dos, nos damos cuenta de que tienen merecida su fama a base de trabajo. Tal vez algún día todos los desarrollos sean tan buenos que no se sepa diferenciar si son de Microsoft o no, pero por el momento están por encima de la media, aunque les siguen muy de cerca otras muchas desarrolladoras, tanto extranjeras como nacionales como Hammer Technologies. ✦

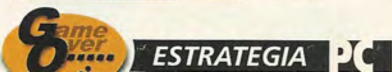






VALORACIÓN

86



DESARROLLADOR	TOPWARE
DISTRIBUIDOR	TOPWARE
REQUISITOS	P75 16 MB
LANZAMIENTO	1997

TEXTO: LETICIA KRAHE

Un clónico perfecto

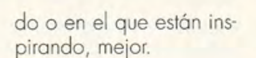
EARTH 2140



Earth 2140 ha sido uno de los superventas en Alemania, y mientras que en el resto de Europa ha pasado totalmente desapercibido, en España, y de la mano de TopWare, tenemos la oportunidad de disfrutar de uno de los mejores clónicos que se hayan hecho de Command and Conquer.







Después de numerosas guerras y catástrofes ambientales, las principales potencias del planeta deciden evacuar a la población a ciudades construidas en el interior de la tierra. Mientras, en la superficie, los pocos recursos que quedan se disputan por dos bandos, en teoría, y según nos dicen: el UCS o United Civilized States y la DE o Dinastía Eurásica.

Earth 2140 es un desarrollo llevado a cabo por la empresa alemana Mannheim, y como dato sintomático podemos decir que en su país natal ha sido un verdadero superventas, alcanzando cifras de venta de más de 150.000 ejemplares en poco más de dos meses.

Earth 2140 tiene ya una antigüedad de casi dos años, y aunque hayan salido muchos clones de Command & Conquer os podemos asegurar que, aunque en España haya tardado un poco en salir y otros programas del estilo hayan tenido mucho más bombo y platillo que éste, Earth 2140 fue el primer "clon" de Command & Conquer, y eso es un verdadero orgullo.

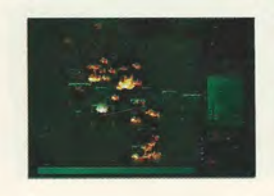
El argumento no nos dice mucho, básicamente nos cuenta lo que decíamos unas líneas más arriba. Dos potencias armadas hasta los dientes que se disputan los recursos de un planeta, pero eso es algo que nos da igual; lo mismo nos da que sean guerrilleros que robots o sean simios que se pelean por un plátano que cuelga de la única palmera de toda la isla.

La verdad es que en vez de inventar un nuevo sistema o mecánica de juego y dejarse las neuronas en ello, los desarrolladores se empeñan en volverse locos en cambiar únicamente el argumento, pensando que cuanto más difiera del que se basa el del juego que están copiando o en el que están inspirando, mejor.

Uffff. Pero da igual, mientras que el resultado sea bueno, y en el caso que nos ocupa, lo es, el resto no importa mucho.









VAMOS AL GRANO

Earth 2140 cuenta con unos gráficos alucinantes, desde las unidades hasta las edificaciones pasando por menús y efectos especiales. Los gráficos son fantásticos. El sonido no iba a ser menos, un sonido que se sale de lo normal, las bandas sonoras son buenísimas y los FX están verdaderamente conseguidos.

Earth 2140 nos ha gustado porque es simple, porque no se nos ha colgado y porque no hemos tenido problemas para jugar, que es lo que queremos. Hemos disfrutado moviéndonos por el mapa de forma ágil y rápida y masacrando todo lo que podíamos. Como las explosiones son tan increíbles, la sensación de victoria y destrozo era mayor y nosotros disfrutábamos el doble viendo lo entretenido que era continuar jugando. Las tropas y unidades están muy bien concebidas y se sabe qué es lo que hacen y para lo que valen, o al menos se intuye de una forma rápida con un breve vistazo al manual, cosa de agradecer. ¡Viva la ergonomía conceptual aplicada al aspecto visual!

Earth 2140 nos ha encantado, y si bien no es nada original, de los cuarenta mil clones de C&C con los que nos hemos pegado, éste brilla más que los demás. ✦



VALORACIÓN

87

¿Dónde habré puesto ese hechizo?

LORDS OF MAGIC

DESARROLLADOR	▶	SIERRA
DISTRIBUIDOR	▶	COKTEL
REQUISITOS	▶	P133 16 MB
LANZAMIENTO	▶	1998

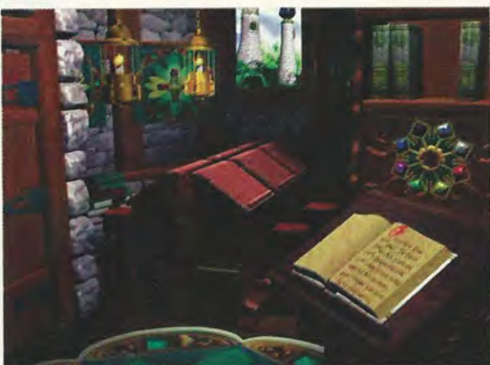
TEXTO: NACHO VALENCIA

Si pensabas que el mundo de la estrategia estaba muerto y no avanzaba, estás equivocado. Con Lords of Magic tendrás el estrategia que es igual de divertido que un arcade 3D de ación. Sierra vuelve con otro de sus juegos y, cómo no, se han vuelto a lucir.

Todos los que conocen "Heroes of Might & Magic II" se sentirán bastante familiarizados con "Lords of Magic". Se parecen bastante, pero diríamos que Lorsd of Magic cuenta con un motor más potente y es capaz de mover más gráficos en la pantalla a más alta velocidad.

Cuando un juego te pide más de 200 megas de instalación mínima no tiene por qué ser un gran juego, pero cuando un estrategia te pide 200 megas de instalación mínima a la fuerza ha de ser un gran estrategia. El caso de Lords of Magic es bastante particular, ya que el proceso de creación del personaje llega a ser tan complejo como en el más avanzado de los juegos de rol. Podrás elegir su clase, guerrero, mago o ladrón, cada uno con sus características particulares.







Algo de lo más curioso del juego es la religión, ya que según el tipo de religión que escojas o que adoptes durante la partida hará comportarse de un modo u otro a los habitantes del mundo de Urak.









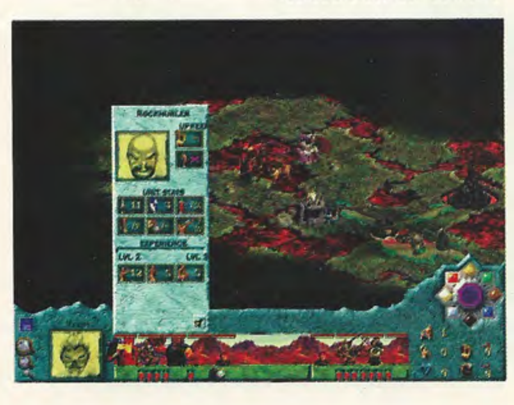
La verdad es que te aconsejamos que si no tienes un P166 o superior no te aventures a jugar con Lords of Magic, ya que el cambio que puedes apreciar es alucinante. En un P200 la cantidad de gráficos que mueve en la pantalla es asombrosa, además de moverlos sobre un escenario bastante cargado de objetos como casas, castillos o fuertes.

Según el tipo de religión al que te acojas tus hechizos pueden ser de diversas formas y colores. La religión del agua es la que más esconde sus secretos, así como la del fuego, que cuenta con los guerreros más poderosos o la de aire, en la que su principal elemento son los gigantes de hielo.



El sonido te sume en un inmenso mundo de magia y hechicería en el que los efectos ambientales son la clave del triunfo escénico del juego. En este desarrollo los efectos sonoros son fundamentales, ya que la música y los ruidos que oyes a lo largo del juego son el camino que te lleva a meterte en la historia de verdad.

El interfaz ya es algo más complicado; eso sí, puede poner algo de resistencia a la hora de tu aprendizaje si no sabes o de tu perfeccionamiento si eres un experto. Sinceramente, si eres un experto juega con él, si no es así prueba con otro más sencillo ya que éste está diseñado para los "Masters" del rol, por lo menos. Si con todo y eso decides aventurarte en una extensa partida, tranquilo, que gustarte te va a gustar. ✦





VALORACIÓN

92

TRUCOS

FRAGILE ALLIANCE



Ejecutar el juego con "fragile/cKimJon.fmsti".

- Tendrás acceso a todos los niveles y construcciones, los datos de los aliens, objetos, dinero.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Teclea los códigos en el mapa. No funcionan dentro de las ciudades.



911: Ganas el escenario. 8675309: Ves el mapa completo.
32167: Obtienes cinco dragones negros.
1313: Pierdes el escenario.

BIRTHRIGHT



Pulsa F3 en SYNAVD para tener aventureros.
Pulsa F3 en SYNCASH para tener mil unidades de oro.
Teclea SOCIOLOGY para ganar más dinero.

CIVILIZATION 2

Para construir carreteras y ferrocarril sobre el océano, coge a un obrero y un ingeniero dentro de un barco. Ve a la posición que quieras y pulsa R.

C & C: RED ALERT

Teclea XPEINA518 cuando el juego está cargando y tendrás 20 tanques medianos al empezar.



MASTER OF ORION 2

Durante el juego, mantén pulsada la tecla ALT y teclea:

EINSTEIN: Consigues todas las tecnologías.
ISEEALL: Consigues todas las capacidades para tu raza.
MENLO: Obtienes robomineros.
MOOLA: Consigues 1000 BC más de crédito.
SCORE: Te indica la puntuación.

DARK COLONY

Edita el fichero *depend.txt* para cambiar el precio de las unidades y objetos. Ignora las primeras seis líneas de cero y los valóres siguientes son los que puedes cambiar.



STARCRAFT

POWER OVERWHELMING: Modo Dios.
STAYING ALIVE: El juego sigue a pesar de haber acabado los objetivos.
THERE IS NO COW LEVEL: Completa la misión.
WHATS MINE IS MINE: Te da más minerales.
BREATHE DEEP: Te da más gas.
SOMETHING FOR NOTHING: Consigues todas las mejoras.
BLACK SHEEP WALL: Te enseña todo el mapa.
MODIFY THE PHASE VARIANCE: Construye cualquier construcción.
WAR AINT WHAT IT USED TO BE: Desactiva la niebla de guerra
FOOD FOR THOUGHT: Obtienes unidades sin necesidad de reservas de alimentos.
OPHEILA: Teclea Ofelia, pulsa ENTER, luego teclea el nombre de la misión a la que quieras ir.
MEDIEVAL MAN: Actualiza todas las unidades.
MAN OVER GAME: Ganas el juego.
GAME OVER MAN: Pierdes el juego.
NOGLUES: Los enemigos no usan la magia.
OPERATION CWAL: Construyes rápidamente.
THE GATHERING: Te da infinito poder psi.
SHOW ME THE MONEY: Añade cristales y gas.



SIMCITY 2000



Teclea los siguientes códigos en la pantalla de la ciudad:

CASS:
Consigues dinero o un desastre.

FUND:
10.000 dólares de préstamo.

PORNTIPSGUZZARDO:
500.000 dólares más todas las recompensas.

CONQUEST OF THE NEW WORLD



Mantén pulsadas ambas teclas SHIFT, mientras se crea un nuevo mundo y cuando comience el juego tendrás una bandera pirata.



DARK REIGN

En el menú del juego, pulsa SS y teclea

DARKPOWER= Poder máximo.
DARKINV= Invulnerabilidad.
DARK20000= Incrementa 20.000 unidades de crédito.

SYNDICATE



Cambia el nombre de tu equipo por uno de los siguientes:

COOPER TEAM: Consigues objetos y dinero.
NUK THEM: Seleccionas cualquier país del mapa.
ROB A BANK: Tendrás más dinero.
WATH THE CLOCK: Acelerarás el reloj y podrás terminar antes las investigaciones.

WARCRAFT 2

Durante el juego, pulsa ENTER y teclea el código. Luego pulsa ENTER de nuevo, pero cuidado porque las ventajas también las tienen tus enemigos.

DECK ME OUT: Actualizas las unidades al tope de potencia.
EVERY LITTLE THING SHE DOES: Consigues todos los hechizos.
GLITERRING PRIZES: Obtienes 10.000 de oro, 5.000 de madera y 5.000 de aceite.
HATCHET, AXE, SAM: Cualquiera de estos códigos acelera la recogida de madera.
IT IS A GOOD DAY TO DIE: Te conviertes en modo DIOS.
MAKE IT SO: Las construcciones y actualizaciones se hacen de modo instantáneo.
NEVER A WINNER: La victoria es imposible.
ON SCREEN: Verás el mapa completo.
THERE CAN BE ONLY ONE: Llegarás a la secuencia final del juego.
TIGERLILY: Activarás el salto de escenarios.
UNITE THE CLANS: Se consigue una victoria instantánea.
VALEZ, SPYCOP: Cualquiera de estos códigos te da 5.000 unidades de aceite.
YOU PITIFUL WORM: Pierdes el escenario.

DUNGEON KEEPER



Para terminar el proyecto en la biblioteca al instante, sacrifica 3 *flies* el templo.

JURASSIC WAR



Teclea en cualquier momento los siguientes códigos y luego pulsa ENTER.

Next: Te lleva al siguiente nivel.
Food: Te da 50.000 unidades de comida.

WORMS 2

BAABAA
Obtienes superarmamento.



X-COM: APOCALYPSE



En la pantalla de tácticas, mantén pulsada la tecla ALT y teclea TAC CHEAT. Tendrás acceso a los siguientes códigos.

ALT + T = Modo de entrenamiento.
ALT + K = Mata a todos los enemigos.
ALT + I = Invencibilidad.

En la pantalla de la ciudad, mantén pulsada la tecla ALT y teclea UFO CHEAT para los siguientes códigos:

ALT + M = Cien mil dólares.
ALT + C = Destruye a los OVNIS.
ALT + P = Finaliza el desarrollo.

MASTER OF MAGIC



Mantén pulsada la tecla ALT y teclea POWER en la pantalla de Magia. Podrás lanzar todos los hechizos. Con ALT-REVEAL, podrás ver todo el mapa.

COMMAND AND CONQUER



Puedes hacer que el enemigo no pueda atacar tus bases, si colocas sacos de arena alrededor de ellas. Al mismo tiempo, puedes evitar que los recursos lleguen a las bases del enemigo si sitúas estos mismos sacos alrededor de las mismas.

MYTH



Para seleccionar cualquier nivel, mantén apretada la barra espaciadora, mientras seleccionas la opción "new game".
Durante el juego, aprieta las teclas CTRL más "+" y accederás al nuevo nivel.

THEME PARK



Teclea Horza como tu nombre en el nuevo. Pulsa C y tendrás 50.000 dólares. Si tecleas DEMO como nombre, tendrás un parque con todas las atracciones.

X-COM

Para finalizar cualquier misión, pulsa CTRL + C mientras está en la batalla de combate.



THE SETTLERS 2



Para poder cambiar la velocidad del juego debes teclear durante la partida THUNDER seguido de: ALT-1 a ALT-6.

ALT-F7: Muestra todo el mapa.

AGE OF EMPIRES

Elige Campaing para activar los siguientes trucos:

CTRL-T: Comida, madera, oro y piedra.
CTRL-W: 1.000 unidades de madera.
CTRL-F: 1.000 unidades de comida.
CTRL-G: 1.000 unidades de oro.
CTRL-S: 1.000 unidades de piedra.
CTRL-P: Colocas una roca al pulsar con el botón del ratón.
F6: Podrás ver todo el mapa.
F7: Se activa o desactiva la niebla de guerra.
REVEAL MAP: Muestra el mapa completo.
NO FOG: Elimina la Fog of War.
PEPPERONI PIZZA: Añade 1000 unidades de comida.
COINAGE: Añade 1000 unidades de oro.
WOODSTOCK: Añade 1000 unidades de madera.
QUARRY: Añade 1000 unidades de piedra.
STEROIDS: Hace que la construcción, la creación de unidades, los avances tecnológicos, la obtención de recursos y las mejoras sean inmediatos (excepto con las granjas. Ahí hay que seguir currando duro).
DIEDIEDIE: ¡Todos muertos!
RESIGN: Auto rendición.
HARI KARI: Todo un suicidio.
HOME RUN: Ganar el escenario actual.
KILLX: Mata al jugador X, donde X sustituye a la posición inicial del jugador-víctima. Por ejemplo, para cargarse al jugador 2, hay que teclear KILL2.
GAIA: El jugador Planeta te permite controlar la naturaleza (animales).
BIG BERTHA: Destruye como el cañón de los nazis, pero es una catapulta pesada.
ICBM: Las balistas obtienen 100 puntos de resistencia
HOYOHOYO: Los sacerdotes se vuelven rapidísimos y consiguen 600 puntos de resistencia (ideal para convertir carros y barcos).
MEDUSA: Transforma a los aldeanos en Medusas. Ataca con un aldeano y, cuando éste muere, se transforma en un "Caballero Negro". Cuando el "Caballero Negro" muere se transforma en una catapulta pesada.
PHOTON MAN: Crea un Photon Man, un soldado con fusil láser muy destructivo.
FLYING DUTCHMAN: Convierte los destructores en Flying Dutchman
BIGDADDY: Un increíble vehículo con cohetes, 300 puntos de ataque, 500 de visión y una resistencia de 15. Rapidísimo.
JACK BE NIMBLE: Selecciona una catapulta e introduce este cheat. La catapulta lanzará vacas, superaldeanos con capa (¡y sin pantalones!) o aldeanos muertos, según la orientación (es divertido, creemos).
E=MC2 TROOPER: El Photon Man, pero con armas nucleares. 300 puntos de ataque y 88 de resistencia. Control C - Créditos.



GENE WARS

En cualquier momento del juego: SALMONAXE.

- **W:** Ganamos la misión actual.
- **L:** Aparecen los monolitos.
- **C:** Todas las especies e híbridos.
- **T:** Objetos translúcidos.
- **D:** Estadísticas.



CONSTRUCTOR

speed471. Aumenta la velocidad en modo multijugador.
worker902. Te permite comprar un obrero.
gangster822. Convierte obreros en gangsters.
weapons473. Puedes comprar cualquier arma para el gangster.
fences673. Puedes construir una valla donde quieras.
loans039. Te permite coger el dinero que quieras del banco.
estates131. Puedes comprar cualquier parcela.
houses738. Puedes seleccionar cualquier casa.
build909. Con CTRL la casa se construye inmediatamente al ponerla.
gadgets337. Puedes construir cualquier aparato.
missions824. Puedes utilizar ALT+I para cambiar las misiones.
complain840. Para anular las demandas pulsa ALT+C.
teams418. Cambia los equipos en modo de un jugador.
map751. Puedes jugar en cualquier mapa con cualquier número de jugadores.



M.A.X.



MAXAMMO
Máxima munición.
MAXSURVEY
Muestra donde están todos los recursos.
MAXSPY
Muestra donde están los enemigos.
MAXSUPER Permite subir al nivel 30 la unidad seleccionada.
MAXSTORAGE Rellena las unidades de carga al máximo.



10 RAZONES *para* SUSCRIBIRSE *a*

Si odias que tus vecinos controlen de videojuegos más que tu, no lo dudes y suscríbete a Game Over

1. **Porque** ésta es la única revista escrita por y para los profesionales del videojuego. Entre nuestros redactores contamos con desarrolladores, beta testers y demás profesionales del sector que ponen todo su empeño en ofrecerte unos reportajes inmejorables (... sólo a veces lo consiguen).

2. **Porque** sin lugar a dudas encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos que en otras publicaciones del sector. Está científicamente demostrado, lo aseguramos.

3. **Porque** ya es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.

4. **Porque** sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que todavía no conoce nadie en España.

5. **Porque** en el CD-Rom incluimos un juego completo de calidad, ya me entiendes.

6. **Porque** Game Over tiene una estética muy cuidada y atractiva, especialmente diseñada para que te agrade.

7. **Porque** si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias del retraso, lo garantizamos.

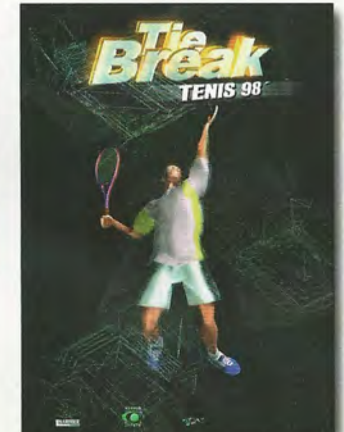
8. **Porque** aparte del CD-Rom de regalo mes a mes te sorprenderemos de una u otra manera.

9. **Porque** aunque llueva, nieve o arrecie temporal recibirás tu ejemplar de Game Over.

10. **Y**, por último, porque los 10 primeros suscriptores recibirán un MILLóN de dolar... digo de Felicitaciones de nuestros redactores mediante e-mail.

Está bien, esta vez va en serio, todos aquellos que acertéis suscribiéndoos a Game Over podréis elegir gratis dos super regalos de entre estos tres:





El juego de tenis más espectacular. El simulador 3D definitivo de tenis. Con increibles efectos visuales como destellos de Sol, sombras dinámicas, fuentes de luz, camaras moviles que seguirán la acción en todo momento, y soporte para aceleradoras 3D, Precio : 2.995 ptas.





El gran libro de los juegos te ofrece miles de trucos y soluciones completas para más de 100 juegos y aventuras de los últimos tiempos. Incluye un tutorial acerca de todas las posibilidades que ofrece internert para jugar a todos los juegos con los usuarios de la red. Precio: 2.995 ptas.

Con modelos 3D voxelizados de geometrías superiores a 50.000 polígonos.
Paisaje fotorealistas con resolución automática dependiendo de la lejanía y superficies reflectantes gracias a la técnica VTP.
3 Equipos, 6 thunder Arrows y 15 circuitos diferentes.
Precio : 2.995 ptas. (IVA inc.)































CLÁSICOS

WARCRAFT 2
CONQUEST OF THE NEW WORLD
CIVILIZATION 2
THIS MEANS WAR
CLOSE COMBAT
SETTLERS 2
STAR CONTROL 3
M.A.X.

ACTUALIDAD

7TH LEGION
AGE OF EMPIRES
X-COM APOCALYPSE
INCUBATION
PANZER GENERAL 2
DUNGEON KEEPER
PACIFIC GENERAL
CIVIL WAR GENERALS II
STEEL PANTHERS III
WAR WIND 2
WARLORDS 3
DARK COLONY
NAPOLEON IN RUSSIA
LORDS OF MAGIC
PAX IMPERIA
WORMS 2
MYTH

